

INCIDENCIA DE LA LÚDICA EN LOS PROCESOS DE FORMACIÓN PARA UNA
SANA CONVIVENCIA ESCOLAR EN LOS ESTUDIANTES DE 4° GRADO DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA FE Y ALEGRÍA SANTO DOMINGO SAVIO

YANUBA DEL CARMEN DÍAZ LOTERO
ELBA MOSQUERA GARCÉS
BEATRIZ ELENA SALDARRIAGA VALDÉS

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
VICERRECTORÍA DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA
MEDELLÍN. – GRUPO 4H
2015

INCIDENCIA DE LA LÚDICA EN LOS PROCESOS DE FORMACIÓN PARA UNA
SANA CONVIVENCIA ESCOLAR EN LOS ESTUDIANTES DE 4° GRADO DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA FE Y ALEGRÍA SANTO DOMINGO SAVIO

YANUBA DEL CARMEN DÍAZ LOTERO
ELBA MOSQUERA GARCÉS
BEATRIZ ELENA SALDARRIAGA VALDÉS

Trabajo de grado para optar al título de
Especialista en Pedagogía de la Lúdica

Asesor
DARÍO ALEXSANDER CHITIVA RODRÍGUEZ
Magister en Educación, Énfasis Docencia Universitaria

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
VICERRECTORÍA DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA
MEDELLÍN – GRUPO 4H
2015

Nota de aceptación

Presidente del Jurado

Jurado

Jurado

Medellín, Mayo de 2015

Dedicamos este trabajo a quienes
toman la lúdica como punto de partida
para asumir el reto de enseñar.

Las autoras

AGRADECIMIENTOS

Las autoras expresan sus agradecimientos a:

Dios por darnos las capacidades y la fortaleza para llevar a cabo esta meta profesional.

Nuestras Instituciones Educativas, directivos, docentes, padres, estudiantes, por su participación y sugerencias para enriquecer esta propuesta.

Nuestras familias por su comprensión y apoyo, fundamentales para el logro de nuestros propósitos.

CONTENIDO

	pág.
LISTA DE FIGURAS	8
GLOSARIO	9
RESUMEN	12
INTRODUCCIÓN	13
1. DIAGNÓSTICO DE NECESIDADES	14
2. JUSTIFICACIÓN	16
3. OBJETIVOS	17
3.1 OBJETIVO GENERAL	17
3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	17
4. CONTENIDO DE LA INTERVENCIÓN	18
4.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	18
4.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	18
4.3 ANTECEDENTES	18
4.3.1 Antecedentes empíricos	18
4.3.2 Antecedentes bibliográficos	20
4.4 REFLEXIONES TEÓRICAS	23
4.4.1 Aspectos específicos de la convivencia	23
4.4.2 Aspectos generales de lúdica	32
4.4.3 Aspectos generales de pedagogía	41
4.5 ACCIONES DE LA PROPUESTA LÚDICA	44
4.5.1 Concurso de feos.	44
4.5.2 Juego de saltos.	44
4.5.3 De limón y cuchara	44
4.5.4. De carretilla.	45
4.5.5 El balón en el círculo	45
4.5.6 Jockey canadiense	45

4.5.7 La búsqueda	46
4.5.8 Mucho ruido	46
4.5.9 ¿Dónde estarán?	46
4.5.10 ¿Quién sí, quién no?	47
4.5.11 La risa del chagualo.	48
4.5.12 La tempestad	48
4.5.13 Fulano se comió un pan en las orillas del San Juan.	48
4.5.14 Hallar la mitad.	49
 5. CONTEXTO DE LA INTERVENCIÓN	 50
 6. DESTINATARIOS DE LA INTERVENCIÓN	 51
 7. INDICADOR DE LA INTERVENCIÓN	 52
 8. CRONOGRAMA	 53
 9. CONCLUSIONES	 54
 BIBLIOGRAFÍA	 55
 ANEXOS	 57

LISTA DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1. Gráfica Principios de la lúdica	39
Figura 2. Mapa de Medellín, con ubicación de la zona nororiental.	50
Figura 3. Foto Estudiantes I.E Santo Domingo Savio, durante el descanso.	51

LISTA DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1. Cronograma de actividades	53

LISTA DE ANEXOS

	Pág.
Anexo A. Sopa de letras: convivir en armonía	57
Anexo B. Crucigrama: valores	58

GLOSARIO

CONFLICTO: (del lat. *conflictus*).*m.* combate, lucha, pelea. Coexistencia de tendencias contradictorias en el individuo, capaces de generar angustia, trastornos neuróticos, enfrentamiento, discusión entre dos o más individuos, generando problemas tanto directa o indirectamente.

CONVIVENCIA: habitación dentro de un tejido social donde los integrantes son autónomos, participativos, capaces de auto gestionar y volverse competentes socialmente en diferentes ámbitos, dando coherencia a criterios personales, a las normas y a los principios sociales. Está vinculada a la coexistencia pacífica y armoniosa de grupos humanos en un mismo espacio.

LÚDICA: la lúdica se identifica con el ludo que significa acción que produce diversión, placer y alegría y toda acción que se identifique con la recreación y con una serie de expresiones culturales como el teatro, la danza, la música, competencias deportivas, juegos infantiles, juegos de azar, fiestas populares, actividades de recreación, la pintura, la narrativa, la poesía entre otros.

PEDAGOGÍA: ciencia que se ocupa de la educación y la enseñanza; es entendida como el conjunto de los saberes que están orientados hacia la educación, como un fenómeno que pertenece intrínsecamente a la especie humana y que se desarrolla de manera social.

VALORES: son principios que nos permiten orientar nuestro comportamiento en función de realizarnos como personas. (del lat. valor, -ōris); son cualidades positivas para desarrollar una determinada actividad.

RESUMEN

Este proyecto de intervención se centra en la aplicación de la lúdica para fortalecer espacios de formación para la sana convivencia, partiendo de la aplicación de estrategias lúdicas pedagógicas en el aula, con los estudiantes del grado cuarto de la Institución Educativa Fe y Alegría Santo Domingo Savio, aplicando valores como la cooperación, la solidaridad, el respeto y la tolerancia, los cuales son elementos fundamentales para fortalecer la convivencia escolar, aspecto que es un reto institucional y una directriz nacional, desde la Ley 1620.

Los valores anteriormente anotados, deben ser fomentados a través de una propuesta lúdica, como la que sugiere este proyecto sobre la incidencia de la lúdica en los procesos de formación, para una sana convivencia; a través de un plan de acción que busque el alcance de los objetivos, lejos de formas tradicionales como el castigo, la represión y el autoritarismo.

Desde las instituciones educativas se requiere contar con técnicas y procedimientos eficaces para fortalecer la sana convivencia del ambiente en que se vive, para el mejoramiento en la calidad de vida.

Palabras claves

- Lúdica
- Convivencia escolar
- Conflicto
- Valores
- Formación

INTRODUCCIÓN

La lúdica en los procesos de formación para una sana convivencia, debe ser el gran desafío para construir un proyecto de aula, en una Institución Educativa comprometida, en la que la responsabilidad es apoyar la formación de los estudiantes; para ello se necesita, transformar el comportamiento agresivo, a otras maneras de relacionarse, basadas en los valores de la cooperación, la solidaridad, el respeto y la tolerancia, que proyecte a los estudiantes a una sana convivencia entre ellos y con su entorno.

Este proyecto de intervención surge de la necesidad de presentar una propuesta lúdico-pedagógica para los estudiantes del grado cuarto de básica primaria de la Institución Educativa Fe y Alegría Santo Domingo Savio del municipio de Medellín, que responda a las exigencias de la Ley General y ante todo a las falencias que se tienen en la formación de los estudiantes a partir de sus comportamientos, aprendizajes, actitudes y habilidades para el desarrollo personal y social.

Se aportan elementos de las categorías: convivencia escolar, lúdica, pedagogía, cooperación, la solidaridad, el respeto y la tolerancia; además se tiene en cuenta la aplicación de los talleres lúdico-pedagógicos donde se evidencia la construcción y práctica de los aprendizajes educativos, con el propósito de ofrecer oportunidades educativas comportamentales y emocionales de socialización, para el desarrollo y proyección en la Institución Educativa en forma armónica.

La investigación desarrollada, se enmarca en los conceptos de sana convivencia, lúdica y pedagogía para la orientación de ambientes sanos y de aprendizajes que favorecen el desarrollo integral, armónico, familiar y escolar fomentando valores de cooperación, solidaridad, respeto y tolerancia, en una educación de carácter transformador.

1. DIAGNÓSTICO DE NECESIDADES

Los estudiantes de la Institución Educativa Fe y Alegría Santo Domingo Savio del municipio de Medellín, proceden de familias desarticuladas, lo que quiere decir que hay mucha disparidad en la forma de entender los diferentes núcleos familiares; es decir, la mayoría pertenecen a un estrato socioeconómico bajo, donde se dificulta identificar lazos de comunicación y apoyo afectivo y moral. Son en su mayoría hogares que viven continuamente con escenarios de violencia sexual, física y psicológica.

Se hacen evidentes grandes falencias en el proceso de formación escolar que han seguido la lógica de producir y reproducir en los estudiantes, conductas como la apatía, la rebeldía, la indisciplina, en contraposición a los valores de la cooperación, la solidaridad, el respeto y la tolerancia. Esto es resultado de poco o ningún acompañamiento en su proceso de formación, debido a que por diferentes razones, la mayoría de ellos viven con un solo progenitor, quien en su afán de buscar el sustento diario se ausenta por jornadas prolongadas del hogar, muchas veces todo el día. Los niños permanecen por mucho tiempo solos. Muchos de ellos se ven obligados a trabajar con sus padres para conseguir el sustento diario.

Esa falta de acompañamiento y apoyo moral, afectivo, académico por parte del padre, puede explicar, de alguna manera, la asunción de un comportamiento agresivo en la escuela, al igual que el carecer de un patrón de autoridad que inculque reglas y normas, que a su vez, vele por su aplicación, conduce a que se produzcan comportamientos irregulares, alejándolos de los parámetros exigidos por la sociedad, para gozar de una adecuada aceptación y por lo tanto, de una buena formación escolar.

Debido a los episodios de violencia que comparten algunos niños, desarrollan la tendencia a ser intolerantes frente a las situaciones de agresión que se le presentan en su diario interactuar y responden de la misma manera, lo que genera más agresividad ya que no es la palabra airada la que produce la violencia sino la forma como se responde a ella.

Sin embargo, se observa que los niños sienten agrado de pertenecer a la Institución Educativa, lo que en parte explica el deseo de vivenciar episodios diferentes a los de esos hogares desarticulados; el gusto por las actividades educativas y las diferentes opciones desde la educación, el desarrollo y el proceso académico, ofrecidas por la institución, se vuelven para los estudiantes herramientas alternativas de cambio, que les permiten involucrarse social y académicamente al mundo exterior; un ejemplo de ello es que se prefieran en la resolución de conflictos, métodos de disuasión y reconciliación como el diálogo y la comunicación. Pero es una verdad de Perogrullo, que sin el acompañamiento familiar, esa intención quedaría incompleta, pues es sabido que la escuela no puede hacerlo todo y no es, en ningún momento el núcleo base de formación.

No se puede olvidar ese papel irremplazable que cumple la familia desde que el niño nace. Conscientes de lo expresado anteriormente y con miras a atender los círculos de

intimidación, agresión e intolerancia que viven muchos de los estudiantes, se pretende diseñar un plan de estrategias lúdicas que apunte a desestimular las conductas agresivas en el entorno escolar y propenda por la sana convivencia en la comunidad educativa.

2. JUSTIFICACIÓN

La cultura y educación tienden a dividir en múltiples parcelas la unidad entre cuerpo, mente, comunicación, primando el aprendizaje memorístico mental ajeno a la experiencia corporal. Las escuelas deben asumir como su horizonte pedagógico, la construcción de sentidos y subjetividades, atravesadas por la corporalidad, la emocionalidad, las sensaciones y las historias personales.

Las estrategias lúdicas han de construir conocimiento como vía de desarrollo de la cultura, desde la cual, la expresión, la lúdica y la creatividad no sean entendidas como una materia o estrategias aisladas del aprendizaje cotidiano, ni como talleres complementarios a la programación formal institucional. Ellas son integrantes de la globalidad de la situación formativa y son fundamentos de toda perspectiva educativa de los sujetos en la actualidad.

El docente debe actuar como un orientador de los procesos de aprendizaje, propiciando que la actividad lúdica introduzca a los alumnos en su universo de representaciones. Las estrategias lúdicas producen en el estudiante confianza, apertura mental y seguridad para hablar, mientras tanto la actitud tradicional genera tensión, ansiedad, bloquea el pensamiento y la capacidad de razonar y expresarse.

La actitud lúdica no es algo que se pueda aprender en un curso, ésta es el resultado de la constante reflexión del maestro, de tener una postura acertada frente a la vida. Para llegar a este estado, es necesario ser un docente más humano, darle cabida a estrategias didácticas y amenas en la escuela.

Este proyecto permitirá mejorar el ambiente escolar en las relaciones humanas, ofreciendo comprensión y apoyo a los niños participantes de esta propuesta lúdica, construyendo mejores relaciones interpersonales, basadas en los valores de la cooperación, la solidaridad, el respeto y la tolerancia.

3. OBJETIVOS

3.1 OBJETIVO GENERAL

Proponer la implementación de estrategias lúdicas, a través de espacios que posibiliten la sana convivencia escolar, entre los estudiantes de 4° grado de la Institución Educativa Fe y Alegría Santo Domingo Savio.

3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Proponer estrategias lúdico pedagógicas para que los estudiantes expresen sus emociones, sentimientos, actitudes y comportamientos, como base para la sana convivencia escolar basada en los valores de la cooperación, la solidaridad, el respeto y la tolerancia.

Presentar alternativas para la solución pacífica de los conflictos, a través de actividades grupales y momentos de reflexión.

4. CONTENIDO DE LA INTERVENCIÓN

4.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La violencia en las escuelas no es nada nuevo, afecta muy fuertemente a los estudiantes y es reflejo de la sociedad. Los niños y jóvenes viven actualmente momentos difíciles por la carencia de valores, falta de afecto en el hogar y de un medio propicio para adquirir buenas costumbres y bases para una sana convivencia.

Las escuelas están viviendo una situación de violencia, de la cual se es muy consciente que es difícil de abordar, pero se puede trabajar para que esta violencia no siga instalándose cada vez más en las aulas.

Los estudiantes no son culpables de esta situación, pero esta crisis influye en ellos y les marca en el aspecto socio-afectivo y psicológico; se nota el nivel de agresividad, de maltrato hacia los demás compañeros.

Con la implementación de este proyecto, se muestra que hay formas de trabajar la sana convivencia en el aula. Si bien la violencia no se puede erradicar por completo, sí se puede ayudar a que los estudiantes, por medio de actividades lúdicas y recreativas mejoren sus relaciones interpersonales.

Es importante recalcar que mediante estas estrategias lúdicas y recreativas se descubren valores poco asumidos por los jóvenes como la cooperación, la solidaridad, el respeto y la tolerancia.

4.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo implementar estrategias lúdico-pedagógicas que incidan en la sana convivencia escolar, entre los estudiantes del grado 4° de la Institución Educativa Fe y Alegría Santo Domingo Savio del municipio de Medellín?

4.3 ANTECEDENTES

4.3.1 Antecedentes empíricos

En primer lugar, hay que destacar el hecho de que en todas las instituciones en que se ha estudiado el problema del abuso entre iguales, uno de los primeros pasos efectuados ha sido la toma de conciencia por parte de la escuela o de la sociedad, que se ha producido tras conocerse incidentes escolares de agresiones entre alumnos. Esta concienciación y la posible alarma social que suelen producir este tipo de hechos, obliga a la reflexión colectiva acerca de los valores morales, sociales y culturales de las relaciones interpersonales, que las agresiones entre escolares parecen poner en cuestión. Una vez que la comunidad escolar o la sociedad conocen la existencia del

problema, se ponen en marcha trabajos de incidencia, prevención o intervención, según las necesidades que ayudan a estudiar o a controlar el fenómeno.

En esta fase de concienciación, tiene un papel decisivo la Institución Educativa, al plantearse retos con actividades que ayuden a controlar el fenómeno de la violencia.

En la Institución Educativa Fe y Alegría Santo Domingo Savio, se realizan actos culturales, se celebra la semana de los valores y se propone la implementación de este proyecto, donde la lúdica y la pedagogía son protagonistas.

Las investigaciones realizadas demuestran que los programas escolares de disminución y prevención de la violencia pueden resultar eficaces para modificar conductas (por ejemplo, el desarrollo de una actitud crítica respecto a lo que se ve en televisión o la modificación de creencias y estructuras); eficacia que aumenta al realizar actividades lúdicas y recreativas, cercanas a los intereses y necesidades de los niños.

En muchos casos, las medidas que se toman van dirigidas a articular estrategias para mejorar el clima de la institución, lo cual supone intervenir sobre la escuela en su conjunto. Además en muchas comunidades se observa ya la tendencia a realizar un tratamiento comunitario más allá de la escuela, que implica a agentes sociales, coordinación con asociaciones locales, policía, etc. Ello representa una visión amplia de la violencia como elemento estructural de la sociedad, de la que se derivan fórmulas de prevención e intervención dirigidas a obtener una respuesta social además de individual.

Diferentes intervenciones, puestas en práctica en distintas instituciones del municipio de Medellín, se han revelado como estrategias válidas para abordar este asunto. Sin embargo, se entiende que cada incidente y cada comunidad escolar pueden ser singulares, por lo que no se debe caer en modelos de interpretación y de intervención excesivamente rígidos ya que, a veces, lo que puede ser conveniente en una comunidad educativa puede carecer de utilidad en otra.

La conflictividad escolar exige un examen cuidadoso de las condiciones de vida en cada institución, lo que significa tener en cuenta el contexto social, los valores y objetivos educativos, la organización escolar, la dinámica de las relaciones y las características de los agentes en conflicto. No obstante, por medio del intercambio de experiencias entre las escuelas y los investigadores, se pueden trazar campos de actuación que guíen la acción preventiva, aunque su adaptación a cada realidad escolar estará sujeta a múltiples factores que alterarán los resultados finales.

Estos antecedentes empíricos pueden ser analizados a través de perspectivas teóricas valiosísimas, que se han hecho en el transcurso de la historia.

En la actualidad la Institución Educativa Fe y Alegría ha venido realizando una serie de actividades lúdicas y de crecimiento personal que facilitan el aprovechamiento del tiempo libre de los niños, dichas actividades son: pintura, lectura, dibujo, conformando

un paquete de actividades recreativas dirigidas por profesionales que habitan en el barrio, procedentes de otros lugares y países.

4.3.2 Antecedentes bibliográficos

Este Proyecto de intervención se apoya en los siguientes antecedentes bibliográficos (Defensor del pueblo, 2000)¹:

El primer trabajo sistemático que suele citarse se inició en 1970 y todavía hoy se sigue desarrollando. Su autor fue Dan Olweus, de la Universidad de Bergen, (Olweus, 1973) y se llevó a cabo con una muestra de 900 sujetos. En estudios transversales realizados en Noruega y Suecia se utilizó el *Cuestionario Abusón/víctima* (Olweus, 1983) mientras que en investigaciones longitudinales se han utilizado además múltiples instrumentos para obtener una mayor información sobre diversos aspectos concretos y ciertas características específicas de los agresores y víctimas. El mencionado cuestionario fue traducido y estandarizado para ser utilizado en otros países y así sirvió como instrumento de medida para comparar la incidencia del maltrato entre iguales, por ejemplo, en Suecia, Finlandia, Inglaterra, Estados Unidos, Canadá, Holanda, Irlanda, España y Australia.²

En Inglaterra se inician diversos estudios sobre la violencia escolar al final de la década de los 80. El más importante se llevó a cabo en el área de Sheffield, utilizando el cuestionario de Olweus (1985) adaptado a la lengua inglesa y a las edades de los sujetos que componían la muestra. La investigación fue dirigida por Peter Smith³.

En Escocia fue Mellor quien realizó en 1990 el primer estudio de incidencia del abuso entre iguales, financiado por el gobierno del Reino Unido. En Irlanda, los primeros estudios sobre el tema tuvieron lugar a partir de 1985, usando adaptaciones del cuestionario elaborado por Olweus, con muestras de escolares en edades comprendidas entre los 8 y 12 años⁴.

En Alemania, los estudios acerca del maltrato entre iguales, se enmarcan generalmente dentro de los que tratan la violencia juvenil, que ya había recibido cierta atención pública durante los años 70 y 80. A finales de esta década se creó una Comisión Gubernamental Independiente para la Prevención y Control de la violencia, con una atención a problemas muy diversos, desde la violencia familiar o la escuela, hasta la violencia en los estadios o con motivación política. Una de las conclusiones alcanzadas fue que en el fenómeno de la violencia hay distintos factores relevantes destacándose

¹ Informes, Estudios y Documentos Violencia Escolar: El Maltrato entre iguales en la educación secundaria Obligatoria Madrid, 2000 , Recuperado del:
https://www.defensordelpueblo.es/es/Documentacion/Publicaciones/monografico/Documentacion/Estudio_vilencia.pdf En: ISBN: 84-87182-32-1 Depósito Legal: M. 17.227-2000 Fotocomposición e impresión: Closas-Orcoyen, S. L. Polígono Igarsa. Paracuellos del Jarama (Madrid)

² Ibid, pág. 27

³ Ibid, pag.29

⁴ Ibid, pag,29

como uno de los que afectan a la violencia escolar, el clima educativo. De estas conclusiones se derivaron propuestas de prevención e intervención que apelaban a la función educativa de la escuela, a la responsabilidad del profesorado y el alumnado y a la necesidad de apoyo externo a las escuelas.

En los años 90, el tema cobró importancia para la opinión pública con lo que se iniciaron nuevos estudios y trabajos, algunos de los cuales prosiguen en la actualidad; en muchos de ellos, no sólo se enfatiza el fenómeno del abuso entre iguales, sino también otras muchas conductas violentas como el vandalismo, que no implican necesariamente agresiones entre niños.

En Italia, el estudio inicial fue llevado a cabo en 1996 por Genta, Menesini, Fonzi, Costabile y Smith en escuelas del centro y sur de Italia. Utilizaron una adaptación del cuestionario de Olweus y de Whitney y Smith (1993). En 1997, el volumen *"Itbullismo in Italia"* coordinado por Ada Fonzi, reúne las investigaciones de distintos autores acerca de la incidencia del maltrato entre escolares, en diferentes zonas geográficas de Italia.

El primer trabajo sobre la violencia por abuso entre iguales se debe en España a un grupo de investigadores que estudiaron el problema en Madrid (Viera, Fernández y Quevedo); construyeron un cuestionario de elección múltiple.

En 1992, Cerezo y Esteban desarrollaron otro estudio utilizando una técnica no usada en anteriores investigaciones: la identificación por parte de los alumnos de sus compañeros agresores y víctimas dando sus nombres.

El equipo dirigido por Rosario Ortega, de la Universidad de Sevilla ha realizado tres amplios estudios sobre el maltrato entre alumnos en el medio escolar. El primer trabajo, desarrollado entre los años 1990 y 1992 en colaboración con el británico Peter Smith, evaluó los niveles de presencia de malos tratos entre iguales en cinco centros de Sevilla, utilizando el cuestionario de Olweus, traducido y adaptado al español.

El segundo trabajo, desarrollado también en Sevilla entre 1995 y 1998, se concretó en el Proyecto Sevilla Anti-violencia Escolar (SAVE) que incluyó medidas de intervención. El último proyecto denominado Proyecto Andalucía Anti-Violencia Escolar (ANDAVE); utilizó como instrumento, el cuestionario sobre intimidación y maltrato entre iguales, diseñado por Ortega, Mora y Mora-Merchán; esta prueba está estructurada en cuatro grandes bloques que contienen preguntas sobre: a). auto percepción de la convivencia escolar, b) auto percepción como víctima de otros, c) auto percepción del abuso hacia compañeros y d) tipos de abusos, lugares en que se producen, características de los agresores y de la víctimas y actitudes ante la violencia entre iguales en el centro escolar.

De estas referencias bibliográficas anteriores, de los estudios realizados, pueden extraerse una serie de conclusiones:

El maltrato entre iguales es un fenómeno general que se produce en todos los países en que se ha estudiado. Sin embargo, los datos de incidencia no son homogéneos.

Independientemente de que exista mayor o menor presencia del problema del maltrato y de sus diferentes formas en los distintos países, los datos de estas investigaciones no son fácilmente comparables por varias razones. En muchos casos se utilizaron cuestionarios diferentes, variaban los cursos o grupos de edad estudiados, así como el diseño y análisis estadístico de los datos que no permiten comparaciones entre unos trabajos y otros.

Aparecen una serie de tendencias generales referidas a variables como género, el curso escolar o la edad. Por lo que respecta al género, los chicos siempre tienen mayor participación en los incidentes de maltrato tanto en el papel de agresores como en el de víctimas. Las formas más usuales de abuso que llevan a cabo los chicos son la agresión verbal y la agresión física directa. Las chicas por el contrario, realizan y son víctimas de agresiones indirectas, sean de carácter verbal o social.

Por lo que se refiere al curso escolar, los problemas de violencia disminuyen progresivamente a medida que avanzan los cursos y por tanto aumenta la edad. El momento de mayor incidencia del problema se sitúa entre los 11 y los 14 años, a partir de ahí empieza a disminuir.

Las formas más comunes de maltrato son, en primer lugar, el de tipo verbal (insultos), seguido por el abuso físico (peleas, golpes, etc.) y el maltrato por aislamiento social (ignorar, rechazar, no dejar participar); aunque esta modalidad de maltrato no siempre ha sido indagada en los estudios revisados, ya que el estudio pionero Olweus, modelo de la mayoría de estudios ulteriores, no la incluía. Los casos de amenazas con armas y acoso sexual son muy raros en todos los estudios.

En lo que respecta a los espacios donde tienen lugar los episodios de abuso, éstos varían dependiendo del curso en que se encuentren los estudiantes. Mientras que, en general, en los niveles de educación primaria el espacio de mayor riesgo es el recreo, en el nivel de secundaria se diversifican los lugares de riesgo, incrementándose los índices de abusos en los pasillos y en las aulas.

La necesidad de abordar el problema en el entorno en que se produce, la escuela, y de dar respuesta inmediata a las demandas de intervención por parte del profesorado y de la sociedad en general, han dado lugar a la iniciación de numerosas experiencias pedagógicas y psicológicas para prevenir y detener las agresiones. Esto ha contribuido a fomentar la toma de conciencia de los miembros de la comunidad educativa en torno al problema, y ha hecho posible ofrecer tratamiento a las víctimas y agresores.

A nivel nacional, hay un gran compromiso con el mejoramiento de la convivencia escolar, con la reglamentación de la Ley anitmatoneo, o Ley 1620 del 15 de marzo de 2013⁵:

⁵ COLOMBIA. MINEDUCACIÓN. Ley de Convivencia Escolar. Por la cual se crea el 'Sistema Nacional de Convivencia Escolar y Formación para el Ejercicio de los Derechos Humanos, Sexuales y Reproductivos y la Prevención y Mitigación de la Violencia Escolar'. ,Actualizado el 12 de septiembre de 2013. Recuperado de: <http://www.mineducacion.gov.co/1621/w3-article-322486.html>

Desde el viernes 15 de marzo la convivencia escolar, los derechos humanos y la formación ciudadana cuentan con la ley por la cual se crea el 'Sistema Nacional de Convivencia Escolar y Formación para el Ejercicio de los Derechos Humanos, Sexuales y Reproductivos y la Prevención y Mitigación de la Violencia Escolar', al ser sancionada por el presidente de la República, Juan Manuel Santos.

Esta ley crea una ruta de atención en casos de violencia y un sistema nacional único de información para reportar estos casos de violencia y de embarazo en adolescentes, y da la posibilidad de brindar incentivos a quienes cumplan las exigencias y expectativas de la convivencia, así como imponer sanciones a quienes no lo hagan.

Con esta ley, el Gobierno Nacional crea mecanismos de prevención, protección, detección temprana y de denuncia ante las autoridades competentes, de todas aquellas conductas que atenten contra la convivencia escolar, la ciudadanía y el ejercicio de los derechos humanos, sexuales y reproductivos de los estudiantes dentro y fuera de la escuela.

Además, dicha ley contempla el fortalecimiento de las estrategias para prevenir la deserción escolar, la cual es causada en buena medida por la violencia escolar y el embarazo en la adolescencia. Precisamente, en éste último aspecto, Colombia es hoy uno de los países de América Latina con más altos índices de embarazo en adolescentes, con un 19,1% de estas jóvenes entre 14 y 19 años; la mitad de ellas abandonan la escuela para dedicarse a la maternidad.

4.4 REFLEXIONES TEÓRICAS

4.4.1 Aspectos específicos de la convivencia

La Institución Educativa Fe y Alegría Santo Domingo Savio, construye paso a paso, caminos para la paz y la democracia, como elementos que nos acercan a disfrutar de una sana Convivencia Escolar.

Se concibe la convivencia como el permanente interactuar con los demás, bajo los valores del respeto, la tolerancia, la cooperación y la solidaridad, que nos permiten abrir espacios para la expresión, a través del juego y la lúdica, logrando una comunidad pacífica y plena de dignidad humana.

Se fortalecen los propósitos practicando los siete principios básicos enunciados por el doctor José Bernardo Toro Arango: ⁶

- Aprender a no agredir al congénere

Lo cual significa aprender a valorar la vida del otro como mi propia vida.

⁶ CECODAP. 7 aprendizajes básicos para la convivencia social. [en línea]. Disponible en : <http://cecodap.blogspot.com/2013/04/7-aprendizajes-basicos-para-la.html>

- Aprender que no existen enemigos; existen opositores con los cuales puedo acordar reglas para resolver las diferencias y los conflictos, y luchar juntos por la vida.
- Aprender a valorar la diferencia como una ventaja que me permite ver y compartir otros modos de pensar, de sentir y de actuar.

Aprender a buscar la unidad, pero no la uniformidad.

Aprender a tener el cuidado y defensa de la vida, como principio máximo de toda convivencia.

- Aprender a comunicarse

Todo acto de comunicación (verbal, gestual, escrito y demás), busca transmitir un sentido, una forma de ver el mundo, que se espera sea reconocida por los otros.

La primera función de la comunicación es la búsqueda de reconocimiento, por eso el rechazo a la comunicación del otro, produce hostilidad y afecta su autoestima.

La convivencia escolar requiere aprender a conversar. A través de la conversación podemos expresarnos, comprendernos, aclararnos, coincidir, discrepar y comprometernos.

En una conversación auténtica cada uno busca convencer a los otros, pero también acepta poder ser convencido; y es, en este propósito mutuo, como se construye la autoafirmación de cada uno y la de todo el grupo. Por eso la mentira deteriora toda la comunicación.

- Aprender a interactuar. Supone varios aprendizajes:

Aprender a acercarse a los otros, a comunicarse con los otros, a estar con los otros, a vivir la intimidad.

Pero sobre todo, aprender a percibir a los otros como personas que evolucionamos y cambiamos en las relaciones intersubjetivas, pero guiados por las reglas básicas universales.

Los derechos humanos. Esto significa aprender que cualquiera que sea el modelo de convivencia que construyamos, éste debe siempre respetar los derechos humanos. Estos son los derechos de todos los hombres que preceden toda ley, religión, partido o creencia y que están reafirmados en la Constitución Política.

- Aprender a decidir en grupo

La concertación es la condición de la decisión en grupo. La concertación la podemos definir como la selección de un interés compartido que, al ubicarlo fuera de cada uno de nosotros, hacemos que nos oriente y nos obligue a todos los que lo seleccionamos. A este interés que hemos seleccionado, le ponemos diversos nombres: propósito, meta,

estatuto, acta, convenio, capitulación, contrato y demás. Cuando es una concertación para toda una sociedad, lo llamamos Constitución Política.

- Aprender a cuidarse. Esto supone:

Aprender a proteger la salud propia y la de todos como un bien social; aquí tes de suma importancia trabajar los hábitos de higiene y los comportamientos de prevención.

Aprender y valorar las normas de seguridad.

Tener una percepción positiva del cuerpo a nivel personal y colectivo como forma de expresión (el deporte, la danza, el teatro, la gimnasia y demás).

Sin una cultura de cuidado del cuerpo y de las condiciones de vida, no es posible el desarrollo adecuado de los sistemas de salud y de seguridad social, no es posible protegerlos a todos, si cada uno no sabe cuidarse.

- Aprender a cuidar el entorno. Esto significa:

Aprender a percibir el planeta Tierra como un ser vivo del cual formamos parte, porque si el planeta muere moriremos nosotros.

Aprender a cuidar, a valorar y defender el aire, el ozono, la selva tropical, la biodiversidad, el agua, los manglares, las reservas naturales y demás, como la verdadera riqueza común, la cual no puede ser apropiada para beneficios privados o particulares.

Aprender a conocer todas las formas de vida de la naturaleza, defender y cuidar el espacio público, manejar y controlar la basura y los desperdicios, oponerse a la producción de desperdicios y residuos que dañan el planeta y destruyen la vida.

Aprender a negociar los conflictos para volver la guerra un acto inútil e impensable.

- Aprender a valorar el saber social

En la sociedad existen dos grandes tipos de saberes:

a. *El Saber Cultural*: Producido a través de la práctica diaria, se acumula y se perfecciona a través de largos periodos de tiempo y se transmite de mayores a menores, en la rutina de vida diaria y demostrando este saber por medio de sus tradiciones y ritos.

b. *El Saber Académico*: Es el que obtenemos a través de nuestros estudios, el cual nos hace evolucionar.

Ambos saberes son importantes para la convivencia escolar y en ellos creemos como institución educativa.

- Manejo del conflicto

Hablar de conflicto es una realidad en el sentido de la presencia que hace en todo momento y en distintos grados de intensidad en una comunidad, grupo o familia.

Los conflictos entre las personas son inevitables y a diario; según sea el manejo que se le dé pueden ser buenos o malos, están cada día más cerca de las personas, simplemente hay que aceptarlos y saber administrarlos de forma constructiva. “El conflicto es un desacuerdo de ideas, intereses o principios entre personas o grupos”.⁷

Es muy normal que se presenten conflictos entre personas o grupos, si entendemos que cada ser tiene pensamientos e ideas diferentes, la personalidad de cada individuo se manifiesta en distintas maneras.

También se dice que el conflicto es:

“Un proceso que expresa insatisfacción, desacuerdo o expectativas no cumplidas de cualquier intercambio dentro de una organización. El conflicto es la divergencia de intereses percibidos. La creencia de que las aspiraciones actuales de las partes no pueden alcanzarse simultáneamente”⁸.

Lo anterior confirma que cuando hay desacuerdos hay insatisfacción. El conflicto también se presenta cuando una de las partes falla y no cumple con lo pactado o las responsabilidades asignadas.

Christopher Moore propone las siguientes formas de abordar un conflicto:

El rechazo del conflicto: es prácticamente ignorarlo, hacer de cuenta que no existe, con el silencio se dice todo, se niega la situación de conflicto. Esta forma de abordar el conflicto no es muy recomendable ya que no resuelve el problema, simplemente lo dilata, no cambia, si no, que más se deterioran las partes que están en problema.

La negociación informal: esta negociación se realiza mediante el dialogo. Se hace una conversación informal entre las partes, donde voluntariamente se hacen compromisos en aras de la solución del conflicto, en caso de que no se logre satisfactoriamente hay la probabilidad de recurrir a otras alternativas de solución o mediante un tercero neutral.

La mediación del conflicto: se realiza mediante un tercero neutral. Aquí es la responsabilidad de las partes que están en el conflicto, en la toma de decisiones.

El arbitraje: las partes que se encuentran en conflicto recurren a un tercero imparcial, depositando en el la solución al problema. En el arbitraje primero se escucha las pruebas y los antecedentes de las partes y luego el tercero imparcial toma la decisión por ellos.

⁷ SANTOS A, Antonio; CHÁVEZ C.,David y ADASME A. Susana. El rol del profesor como mediador frente a las situaciones de conflicto en el aula de 2° ciclo de enseñanza general básica. Universidad Academia de Humanismo Cristiano. Disponible en: <http://bibliotecadigital.academia.cl/bitstream/handle/123456789/524/Tesis%20TPEB%20260.pdf?sequence=1>

⁸ ESCUELA ADRIANA RIQUELME NUÑEZ. Manual de convivencia Escolar. Disponible en : <http://wwwfs.mineduc.cl/Archivos/infoescuelas/documentos/1454/ReglamentodeConvivencia1454.pdf>

Estrategias solutivas de cooperación: busca la solución que satisface y que integre las necesidades de ambas partes del conflicto. Se trata de estrategias de cooperación humanas en donde todos son iguales.

Existen dos conceptos claves para la resolución de los conflictos: el acuerdo y la resolución.

Un acuerdo es la definición de pautas que tienden a cambiar una conducta para dar buen término al conflicto. “Un acuerdo establece quién hace qué cosa y cuándo”.⁹

La resolución es un proceso que implica un cambio de actitud dejando de percibir al otro como enemigo. Ayuda a la reparación de la relación de las partes involucradas en el conflicto.

Hay diferentes formas de resolver un conflicto: recurriendo a los aprendizajes adquiridos por tradición; a los reglamentos y normas; a lo que se perciba más recomendable; acudiendo a mecanismos formales e informales.

Sugerencias para la resolución conjunta de un conflicto:

Se debe decidir si piensa quedarse y negociar el conflicto.

Identificar los motivos.

Escribir lo que quiera que ocurra: ¿Qué desea hacer?, ¿Qué espera que la otra parte haga?

Escuchar atentamente lo que piensa y siente la otra parte.

Realizar compromisos. Se debe ser flexible, pero firme y se debe tratar de lograr los deseos y necesidades de los dos.

- El respeto¹⁰

Es una de las bases sobre la cual se sustenta la ética y la moral en cualquier campo y en cualquier época. Respeto es el reconocimiento del valor inherente y los derechos innatos de los individuos y de la sociedad. Estos deben ser reconocidos como el foco central para lograr que las personas se comprometan con un propósito más elevado en la vida.

Respetar a alguien es tratarlo de acuerdo a su dignidad. Esta dignidad propia requiere de los demás un comportamiento adecuado, de modo que las faltas de respeto voluntarias son una injusticia, por incumplimiento de ese deber. En cambio, donde hay respeto reina un ambiente cordial y amable, propio de la caridad.

Hablar de respeto es hablar de los demás. Es establecer hasta donde llegan mis posibilidades de hacer o no hacer, y dónde comienzan las posibilidades de los demás.

⁹ DEFINICION.DE. Acuerdo. Disponible en: <http://definicion.de/acuerdo/>

¹⁰ ICARITO. El respeto. Disponible en: <http://www.icarito.cl/enciclopedia/articulo/primer-ciclo-basico/historia-geografia-y-ciencias-sociales/convivencia-social/2009/12/44-4400-9-el-respeto.shtml>

El respeto es la base de toda convivencia en sociedad. Las leyes y reglamentos establecen las reglas básicas de lo que debemos respetar.

Sin embargo, el respeto no es solo hacia las leyes o la actuación de las personas. También tiene que ver con la autoridad, como sucede con los hijos y sus padres o los alumnos con sus maestros. El respeto también es una forma de reconocimiento, de aprecio y de valoración de las cualidades de los demás, ya sea por su conocimiento, experiencia o valor como personas.

La difamación y las burlas rebajan la dignidad de las personas, y este trato injusto es una falta de respeto. Los obreros y subordinados son seres humanos. Tratarlos como esclavos es una falta de respeto a su dignidad de personas.

- Tolerancia¹¹

Hay quienes creen que tolerar es aguantar. Pero en realidad se trata de un principio de vida que bastante falta nos hace, y que equivale a respeto, comprensión y adaptación hacia los demás.

Ser tolerante es básicamente una capacidad de adaptación, en mayor medida a todo lo que se presenta fuera de sí mismos, pero en ciertas ocasiones exige serlo también hacia adentro, pues no todas las personas tienen el mismo grado de tolerancia.

Se es intolerante cuando se siente que otros invaden el espacio, pero en el sentido de que lo que hacen o dicen, toca las fibras del dolor; pero es precisamente cuando los episodios de dolor son repetitivos, que se requiere urgentemente hacer de la tolerancia un principio fundamental y cultural.

Todos los días tú te enfrentas a situaciones que exigen “respeto o consideración hacia las opiniones o prácticas de los demás, aunque sean diferentes de las tuyas”.

Ser tolerante no implica que debas tragarte todos tus odios y que reacciones con la paciencia del santo Job. Si te molesta algo de alguien, díselo. Y si tienes que ponerte bravo, permítetelo también, pero dentro de los límites.

La vida está hecha de complicaciones por doquier, pero se hace más armoniosa cuando tú sabes digerir los problemas y aceptas las diferencias y las cargas de los demás.

La tolerancia exige comprensión, capacidad de entendimiento y flexibilidad. No cierres la puerta frente a los conflictos de los demás. Esto no implica que seas tú el que le resuelva sus vidas, pero tampoco te comportes con implacable indiferencia.

Escuchar es el mejor ejercicio, aún frente a los temas que crees no puedes tolerar y en los que sientes que nadie te puede cambiar de opinión.

¹¹ CÁRDENAS NARVAEZ, Alex. ENPLENITUD.com. La tolerancia y la convivencia. Disponible en: <http://www.enplenitud.com/la-tolerancia-y-la-convivencia.html>

Cooperación¹²

El concepto de cooperación supone sujetos múltiples que colaboran entre sí, para lograr fines comunes. El trabajo cooperativo no compite, sino que suma fuerzas hacia el objetivo. Puede suceder que un grupo cooperativo compita con otro, pero dentro del grupo nadie quiere ganar a su compañero, sino juntos, al otro equipo.

Cada integrante del equipo cooperativo debe poner lo mejor de sí mismo para el bien de todos. Nadie quiere ganar individualmente sino beneficiarse en conjunto.

El integrante del grupo cooperativo siente afinidad por sus compañeros, y es parte de un plan de acción, con el que se involucra, y comparte sus valores. Sabe que solo siendo solidario, permitiéndose ser ayudado y ayudar, obtendrá la finalidad deseada.

La complejidad del mundo actual exige la integración humana no solo a nivel individual, sino nacional y transnacional, organizándose grandes bloques regionales en ese sentido, como La Comunidad Económica Europea, el Mercosur o el NAFTA. Tamames definió la cooperación económica a nivel internacional, como un paso previo a la integración, eliminándose progresivamente, hasta su eliminación, las barreras arancelarias.

En el mundo medieval, aislado y dividido en reinos independientes era impensable hablar de cooperación entre naciones, pero hoy se exige vencer los individualismos, para hacerse fuertes competitivamente, cada bloque cooperativo respecto de los demás.

- Solidaridad¹³

Se defiende la solidaridad como el valor que consiste en mostrarse unido a otras personas o grupos, compartiendo sus intereses y sus necesidades. El valor, para ciertos autores, es un concepto más amplio que el de actitud, porque sobre un mismo valor se fundamentan varias actitudes más específicas.

Por otro lado, la solidaridad se tilda de virtud, que debe ser entendida como condición de la justicia, y como aquella medida que, a su vez, viene a compensar las insuficiencias de esa virtud fundamental. Por lo tanto, la solidaridad se convierte en un complemento de la justicia.

Hasta aquí hemos visto que podemos hablar de solidaridad como actitud, valor y virtud, depende de la fundamentación teórica que proporcionemos al tema.

¹² DECONCEPTOS.COM. Concepto de cooperación. Disponible en: <http://deconceptos.com/ciencias-sociales/cooperacion>

¹³ OEI - Programas - Educación en Valores - Sala de lectura, Disponible en: <http://www.oei.es/valores2/boletin8.htm>

Creemos importante destacar el hecho de que la solidaridad implica afecto: la fidelidad del amigo, la comprensión del maltratado, el apoyo al perseguido, la apuesta por causas impopulares o pérdidas, todo eso puede no constituir propiamente un deber de justicia, pero sí es un deber de solidaridad. De todas formas como expresión del sentimiento que es, no funciona como un deber frío e impuesto desde la autoridad.

Un análisis del concepto de solidaridad nos ofrece los siguientes componentes esenciales: compasión, reconocimiento y universalización (García Roca, 1994, citado por ORTEGA, P y otros).

1) Compasión: porque la solidaridad es un sentimiento que determina u orienta el modo de ver y acercarse a la realidad humana y social, condiciona su perspectiva y horizonte. Supone ver las cosas y a los otros con los ojos del corazón, mirar de otra manera. Conlleva un sentimiento de fraternidad, de sentirse afectado en la propia piel por los sufrimientos de los otros que son también propios.

2) Reconocimiento: no toda compasión genera solidaridad, sólo aquella que reconoce al otro en su dignidad de persona. La solidaridad así tiene rostro, la presencia del otro demanda una respuesta.

3) Universalidad: “La desnudez del rostro”, la indefensión y la indigencia es toda la humanidad y simboliza la condición de pobreza de esfera intimista y privada.

- Violencia ¹⁴

Del latín *violentia*, la violencia es la cualidad de violento o la acción y efecto de violentar o violentarse. Lo violento, por su parte, es aquello que está fuera de su natural estado, situación o modo; que se ejecuta con fuerza, ímpetu o brusquedad; o que se hace contra el gusto o la voluntad de uno mismo.

La violencia, por lo tanto, es un comportamiento deliberado que puede provocar daños físicos o psíquicos al prójimo. Es importante tener en cuenta que, más allá de la agresión física, la violencia puede ser emocional mediante ofensas o amenazas. Por eso la violencia puede causar tanto secuelas físicas como psicológicas.

- Problemas de Disciplina y Violencia Escolar¹⁵ . Uno de los puntos más importantes a tener en cuenta es la diferencia que hay entre lo que podríamos llamar problemas de disciplina y violencia escolar.

Muchos de los actos que se podrían calificar dentro de los problemas de disciplina, si ocurren en las primeras etapas de la escolaridad, se convierten en actos violentos en niños más grandes y hasta en actos delictivos cuando faltando a las leyes, se producen con el objetivo directo de dañar a otros, sin medir los resultados de la acción. No todo problema de disciplina es un acto violento y no todo acto violento es delictivo.

¹⁴ DEFINICIÓN.DE. violencia. Disponible en: <http://definicion.de/violencia/>

¹⁵ <http://www.monografias.com/trabajos52/violencia-escuela/violencia-escuela2.shtml>

Es importante también que se pueda discriminar, si el hecho violento fue cometido con el objetivo de hacer mal a otro o si inconscientemente lo que se buscó fue dañarse a sí mismo.

El comportamiento humano depende de la forma de pensar. Si se piensa que el ser humano es violento por naturaleza, quizá haya que resignarse a soportar sus agresiones y continuar padeciendo malos tratos. Todas las personas pueden ser agresivas, pero no necesariamente violentas; mientras la agresividad es básica en el ser humano para su supervivencia, la violencia es siempre destructiva.

- La violencia en las escuelas. La violencia en el ámbito escolar puede ser considerada "una manifestación más del proceso de deterioro de las instituciones", causada por "las políticas que derivaron en la pérdida de lazo social y exclusión"

A veces, esos comportamientos se desencadenan en lo que debiera ser una fiesta de graduación; en otras ocasiones, aparecen como parte de una desdichada rutina o del deterioro del trabajo en el aula o surgen como actos vandálicos perpetrados por quienes gozan, absurdamente, con la destrucción de las instalaciones o del instrumental que se usa para la enseñanza.

La escuela no puede aislarse del clima en el que está envuelto hoy un amplio sector de la población, asediado por la desocupación, la inseguridad, la pobreza y la indigencia, entre otros males, como también por graves razones económicas y sociales. Este es un fenómeno complejo y de múltiple causalidad, donde se da la relación entre tres instancias: la social o violencia contra la escuela, la familiar y la institucional.

La violencia en las escuelas no sólo se da entre pares; ante la gran demanda por parte de los docentes por la gran problemática de maltrato escolar o violencia entre alumnos, de docentes con alumnos, de docentes con directivos, cada problemática debe ser analizada de manera especial.

Faltan herramientas y espacios de contención y reflexión para los docentes, que se ven obligados a hacer frente a demandas que exceden, por mucho, sus funciones específicas. La respuesta por parte del gobierno a veces no alcanza. Los Equipos de Orientación Escolar no llegan a cubrir la demanda y trabajan en una situación precaria. Delimitar la violencia al ámbito escolar significa ubicarla como la responsable exclusiva y negar que se trate de un fenómeno que la sobrepasa y la atraviesa.

La psicoanalista e investigadora de la Universidad de Buenos Aires Gloria Autino coincidió con esta perspectiva: "La escuela es un elemento más. No es el lugar donde se genera la violencia. Es una institución atravesada por las características de una sociedad que eligió la violencia como modo de calificación de sus habitantes. Pero no es la escuela en sí misma, sino el propio Estado el que es arrasado por esta violencia,

que además no aporta los recursos necesarios para trabajar desde la educación en función de enfrentar esta problemática"¹⁶.

La violencia escolar es la que genera el sistema educativo por sí mismo y existe desde que se crearon. De la violencia escolar se tienen que encargar el Estado, los gobiernos, los políticos, con decisiones políticas.

A lo largo de las últimas décadas, América Latina está siendo identificada como un ejemplo de estos fenómenos de desigualdad y exclusión social que existe en el mundo. Los jóvenes de edades comprendidas entre los 15 y los 24 años, constituyen la franja de población que está más expuesta a la violencia, ya sea como víctimas, ya sea como agentes. Si bien la mayor cantidad de estos hechos se concentra en las zonas más pobres de la ciudad, las agresiones físicas están presentes en todos los estratos sociales, y hasta las escuelas en las zonas adineradas, están experimentando la violencia. Sin embargo, los problemas de las escuelas urbanas son particularmente severos y se complican a causa de su conexión a la pobreza, el crimen y la desesperación en el ambiente urbano. Esta brecha se intensifica aún más con las diferencias de raza y clase social. Las escuelas urbanas no solamente tienen que proveer un programa académico, sino también encontrar los recursos para proveer el apoyo social y psicológico para los estudiantes y sus familias.

La violencia escolar ha aumentado los casos de niños y adolescentes con problemas psiquiátricos y la gravedad de sus patologías, según destacó la profesora de Psiquiatría de la Universidad de Sevilla Rafaela Caballero.

Aunque la violencia infantil y juvenil ha existido siempre, ahora se produce más que antes y con mayor agresividad, lo que repercute en un aumento de las patologías psiquiátricas adolescentes.

Caballero advirtió que los trastornos psiquiátricos no sólo afectan a niños y jóvenes agresores con un comportamiento psicopatológico agresivo, sino cada vez más a los agredidos, que desarrollan cuadros psiquiátricos de depresión y estrés.

4.4.2 Aspectos generales de lúdica

El autor y conferencista Ernesto Yturralde nos habla sobre el origen de la lúdica así: "lúdica proviene del latín ludo, dícese de lo perteneciente o relativo al juego. El juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego. La lúdica se proyecta como una dimensión del desarrollo del ser humano"¹⁷.

¹⁶ ESTHERLYTASZ. Violencia en la escuela y educación sexual. [blog]. 18 de julio de 2012. Tomado de <http://estherlytasz.blogspot.com/>

¹⁷ BERNARD SHAW, George e YTURRALDE, Ernesto. No dejamos de jugar porque envejecemos; envejecemos porque dejamos de jugar. Tomado de <http://www.clubensayos.com/Historia/Dejamos-De-Jugar-Porque-Envejecemos/1158214.html>

La lúdica se identifica como toda acción que produce diversión, placer y alegría, y se identifican con las expresiones culturales y recreativas como: teatro, danzas, música, deportes, juegos de azar, juegos infantiles, fiestas populares, actividades recreativas, pintura, narrativa y poesía entre otras; en la Institución Educativa Fe y Alegría Santo Domingo Savio, el juego eran solo las actividades que implicaban movimientos en los descansos o los deportes aplicados en la Educación Física.

Luego de conocer la etimología de la lúdica, y la importancia que implica en el aprendizaje se hace necesario desarrollar actividades que generen placer y gozo en los estudiantes como: la presentación de cuentos en video, asistir y disfrutar de conciertos, obras de teatro, festivales de danzas, la hora del cuento, recital poético, concursos de tradición oral, etc. Y así se asegura la permanencia, motivación y entusiasmo de estos, en la institución.

La lúdica hace parte del ser humano, como factor decisivo para lograr enriquecer procesos; en lo que se refiere a la comunicación, el sentir, expresar y producir emociones orientadas hacia el disfrute, entretenimiento, la diversión y el esparcimiento.

- Función lúdica del sujeto. El sujeto, mediante la lúdica construye representaciones simbólicas de la realidad objetiva y subjetiva, creando acciones que le producen diversión, alegría, placer. Esto se refleja en los niños niñas, y jóvenes cuando juegan con la interpretación de roles, representando personajes reales o imaginarios, o imitando personajes de la televisión, de las películas, los cuentos etc.

Es aquí donde juega un papel importante el quehacer pedagógico del educador, para orientar esta energía en los estudiantes, así mismo brindar los espacios pertinentes para expresarse, participar libremente, aprovechando de ellos su potencial. Todo esto contribuye a formar sujetos capaces de resolver sus dificultades, enfrentar problemas, interactuar con los demás, valorar al otro, y respetar sus individualidades.

Es preciso tener en cuenta que detrás del juego, los sueños, las ficciones, las aspiraciones, la fantasía y los deseos de la vida, resultan los grandes héroes.

Lo anterior lo refuerza el autor Héctor Ángel Díaz Mejía, cuando dice: “La función lúdica del sujeto es un constructo epistemológico, para interpretar esa dimensión del ser humano relacionada con la imaginación y la fantasía, recreada de múltiples formas simbólicas en el arte, el folclor y la cultura cotidiana”¹⁸.

El autor Héctor Ángel Díaz Mejía ha estructurado este concepto, del resultado de varias investigaciones teórico prácticas a partir de contextos escolares con el fin de interpretar y definir la lúdica en el ser humano. Es así como se ha tenido en cuenta una separación de lo lúdico como juego; sin dejar de un lado la importancia del juego como tal.

¹⁸ DÍAZ MEJÍA, Héctor Ángel. La función lúdica del sujeto. Ed. Magisterio 2006. pág. 6.

Si se retoma la lúdica como una proyección de desarrollo en la dimensión del ser humano es preciso entender, que está presente en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje ya que vivimos en un permanente cambio así: la primera etapa paidología, se encarga de la educación de niños en su etapa de preescolar de 3 hasta 6 años de edad; la segunda etapa, la pedagogía hace referencia a la educación del niño en su educación básica; la tercera etapa, hebegogía hace referencia a la educación media y diversificada en los adolescentes; la cuarta etapa la andragogía estudia la educación de las personas adultas hasta la madurez; y la quinta etapa la gerontología dedicada a la educación de adultos en su tercera edad.

Además mediante la lúdica se fomenta el desarrollo psico-social, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento. El ambiente de aprendizaje espontaneo que se genera entre docentes y estudiantes debe ser de plena satisfacción y confianza.

En la Institución Educativa Fe y Alegría Santo Domingo Savio, la lúdica se desarrollará articulando las estructuras psicológicas globales tales como las cognitivas, afectivas y emocionales, abriendo candados mentales que han limitado el aprendizaje hasta hace muy poco en los diferentes niveles educativos. ¿Por qué generar espacios de aprendizajes aburridos?

Para Max Neef, “lo lúdico es una potencialidad creativa, en la que todo ser humano crea en el logro de beneficios personales y colectivos.”¹⁹

Lo anterior se refuerza con el concepto de lúdica de Jorge Arce Hernández en su documento “Volver a lo lúdico” donde expresa:

Lo lúdico es aquello que nos lleva al espacio de desarrollo personal creativo, espontaneo y placentero; a la posibilidad de satisfacer necesidades básicas; a la construcción individual y colectiva; a la formación de la cultura, a una actitud de vida. Mantiene, además, la capacidad de asombro, recupera el contacto con lo afectivo, nos permite una liberación interna y contribuye a la resolución de conflictos. Es una dimensión básica en el desarrollo de los seres humanos y por eso la necesidad de devolverle su espacio, ahora ocupado por relaciones funcionales, actitudes pasivas, modelos estáticos y ausencia de afectividad.

Lo lúdico es la dimensión, la actitud, la pasión, las ganas de vivir, lo lúdico actúa, si lo dejamos, en cada instante, en cada mirada al mundo, en cada respiración; nos construye y nos resignifica en medio de la esperanza de alcanzar nuestro proyecto de vida. Esa misma esperanza que parece perderse cuando olvidamos jugar, en medio del afán de llegar a ninguna parte y de la racionalidad excesiva que derrumba los sueños, en medio del abandono de la tierra, de la ausencia de afecto y relaciones significativas, en medio del miedo a hacer y a ser, en medio de lo arbitrario y de las socializaciones equivocadas, en medio de la guerra.²⁰

¹⁹ MAX NEEF, M. Saber y comprender. Medellín. Facultad de educación, Universidad de Antioquia. 2003. p. 18

²⁰ Tomado de <http://www.letralia.com/180/ensayo03.htm>

Es pertinente una revisión en la dimensión lúdica, las características y condiciones que permiten que se convierta en una herramienta imprescindible para el desarrollo integral del ser humano.

La lúdica es una actividad natural para el ser humano, pero se ha convertido en aquello poco serio y sin importancia; es permitido solo como una distracción sin sentido, se considera como lo menos importante.

Olvidamos que aprender es divertido y que las aulas están para convertirse en espacios alegres, significativos y lúdicos, porque separamos la lúdica del trabajo. Convertimos el espacio de clase en un recinto de “conocimientos” que no tienen ninguna relación con las risas y las emociones. Olvidamos que con el juego y la lúdica, a través del camino hemos resuelto situaciones conflictivas, nos hemos liberado de las opresiones internas, hemos ensayado la vida. Olvidamos el juego porque no jugamos.

Es muy común que el juego siempre se relacione con la infancia y se crea una barrera para aplicarlo en el aprendizaje. Si se tuviera en cuenta la trascendencia de este en la infancia, expresada a través de diversas actividades recreativas, culturales, deportivas, artística entre otras, se estimularía más el aprendizaje y se potenciarían los conocimientos.

A partir de los estudios efectuados por algunos psicólogos y pedagogos se han dado diferentes teorías que han tratado de dar definiciones acerca del juego, como: Karl Groos, quien inicia los trabajos de investigación psicológica con la definición de una de las teorías relacionadas con el juego, denominada Teoría de los juegos, donde aporta argumentos convincentes y caracteriza al juego como un adiestramiento anticipado para futuras capacidades serias, manifestada de la siguiente manera:

El juego tiene además otras funciones: agente de compensación para los sentimientos de inferioridad del niño; permite la expresión del yo, por lo menos ciertas virtualidades del mismo a la cuales la vida ordinaria no proporciona alimento suficiente; multiplica en proporciones considerables el campo de experiencia del niño, le hace sentir conciencia de sus fuerzas, de sus recursos, de sus relaciones con las cosas, le proporciona armas para la lucha por la vida, etc²¹.

Esto nos indica que el juego es el medio de apoyo a los conocimientos y constituye un esfuerzo para su continuo desarrollo. A través del juego se despliegan las capacidades intelectuales y morales, se crean hábitos de solidaridad, colectivismo, amor y respeto por la naturaleza ayudando a la formación de personas de bien, capaces de enfrentarse a una sociedad donde es muy posible que encuentre una gama de desórdenes, vicios, problemas de violencia, maltrato, droga, secuestros, entre otras.

Esto lo reafirma Karl Groos en su Teoría del ejercicio preparatorio donde dice que: “el juego es un ejercicio de preparación para la vida seria”, es aquí donde juega un papel

²¹ Tomado de: <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>

importantísimo el docente para tener en cuenta el juego como el mejor material didáctico que podemos y debemos emplear para la enseñanza de conceptos básicos, eliminar ciertas tensiones propias del estudiante en las clases, brindarnos la oportunidad de descubrir capacidades, cualidades, limitaciones y problemas entre ellos y en su entorno.

De otro lado el holandés, Johan Huizinga en su obra “Homo ludens” define el concepto de juego, como:

Una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de límites de tiempo y espacio determinados, según reglas obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría, así como de la conciencia de que en la vida cotidiana, es diferente. Una de las características del juego, es ser básicamente una actividad libre. El involucrar a un individuo en un juego por mandato deja su característica de juego, es decir, el juego en sí mismo, no debe suponer ninguna obligación, ya que cada individuo debe decidir participar en este o no”²².

Teniendo en cuenta lo anterior, se debe ser cauteloso en la selección de los juegos para aplicar, dando lugar a que haya una participación óptima por voluntad de los estudiantes. Es muy común, por mala práctica, que se utilicen los juegos para llenar algo de tiempo cuando el repertorio se les está agotando, o utilizarlo como lo que comúnmente llamamos relleno. Hay que tener en cuenta que el juego es el medio de expresión, socialización, es regulador y compensador de la afectividad; en sí es un medio esencial de organización, desarrollo y afirmación de la personalidad.

El juego, como recreación formativa no se constituye como un lujo, sino como una necesidad y más aún en los niños que están en proceso importantísimo de desarrollo. No es simplemente porque le cause agrado al estudiante, sino algo que precisa su normal desarrollo integral, pues además de su ejercicio físico y mental, proporciona alegría, formas sanas y socialmente aceptadas, placer de creación y esencialmente desahogo de dificultades emocionales, de sentimientos confusos, temores, fantasías conflictos y agresividad, es la oportunidad de conocerse a sí mismo y a los demás.

Además, vale la pena resaltar que el juego como parte de la dimensión lúdica del desarrollo humano presenta grandes potencialidades educativas, como lo refiere BAHAMON (2004) “el juego permite, de una manera más dinámica y agradable afianzar las conductas psicomotoras, los patrones básicos de movimientos y articularlos con acciones motrices más complejas; en lo social fortalece la autonomía, la solidaridad y la capacidad de análisis para determinar lo bueno y lo malo”. En este sentido, el mismo autor dice que el juego “es un medio cualificador del movimiento y de la expresión corporal; es constructor de valores sociales, morales y estéticos; por consiguiente, la educación física debe rescatarlo y valorarlo como un vínculo fundamental para que el

¹⁸ PALLADINO, Juan Pablo. El ser humano: un juguete que sueña con ser jugador – Ver más en: Revistateína. Julio- agosto - septiembre de 2004. No. 5 El Juego. Tomado de: <http://www.revistateina.es/teina/web/teina5/dos1.htm#sthash.gYg2MmWi.dpuf>.

estudiante desarrolle la creatividad, el compañerismo, la tolerancia, la identidad corporal y cultural”.²³

-Del mismo modo el psicólogo Roger Callois, en su libro “Los juegos y los hombres”, habla sobre: “La corrupción de los juegos para referirse a los caminos equivocados que han tomado los juegos a través de los contextos sociales y la historia de la cultura, actividades que cumplen con algunas de las funciones de éstos, pero que pierden su esencia y su verdadero sentido”²⁴.

Partiendo de esta idea nace un compromiso para reflexionar sobre la importancia de construir desde las bases, vías adecuadas para satisfacer las necesidades antes mencionadas y el camino que estas pueden tomar si no encuentran espacios para ello. Al juego hay que darle una buena orientación un valor pedagógico, formativo, placentero, llamativo y alegre para los estudiantes.

Winnicott afirma que “cuando el ser humano abandona la infancia continúa encontrando, dentro de la llamada zona transicional, actividades como el arte y la ciencia que le permiten mantener la esencia de la misma y sus beneficios”.²⁵

Lo anterior implica que el adolescente, en medio de su identidad y de las múltiples reorganizaciones interiores a las que se enfrenta, puede expresar sus necesidades, sentimientos y angustias a través de actividades lúdicas, a través de la escritura, la pintura, la música, etc. Pero también, si no encuentra un camino de expresión y liberación adecuado, bien puede hacerlo a través de la violencia, las pandillas, las drogas y otras actividades que le permiten expresarse y liberarse, aunque aquí estos procesos sólo sean una ficción equivocada y perjudicial.

De ahí que hay que propiciar espacios y actividades lúdicas que permitan la satisfacción de estas necesidades, pues, si no, encontraremos otros escenarios que vienen a llenar los vacíos que no conducen más que al vacío.

Por lo tanto es importante recordar que el juego y las actividades lúdicas: permiten reconstruir las situaciones traumáticas y revivirlas con una menor carga emocional; facilitan la expresión de los sentimientos generados por situaciones dolorosas; permiten que quien realiza la acción domine las situaciones, pensamientos y sentimientos expresados y asuma la responsabilidad sobre ellos; llevan al efecto de catarsis que puede definirse como la descarga emocional lograda a través de la exteriorización de situaciones críticas.

Todo esto deja muy en claro los beneficios del juego y de las actividades lúdicas para el desarrollo integral y en especial, para la expresión y resolución de conflictos y crisis.

²³ EFDeportes.com. Los sentidos del juego y la lúdica como aporte a la formación del ser humano. En: Revista Digital. Año 15 No.166 marzo 2012. Tomado de <http://www.efdeportes.com/efd166/los-sentidos-del-juego-y-la-ludica.htm>

²⁴ <http://www.letralia.com/180/ensayo03.htm>

²⁵ *ibid*

Si miramos el juego en sus diferentes aplicaciones, podemos encontrar una gran variedad de estos según lo que se quiere conseguir o buscar en la participación de los estudiantes.

Si bien es cierto lo dicho anteriormente, es importante hacer una selección de los juegos para dar una correcta aplicación de acuerdo a su pertinencia, beneficio e interés y aún más si tenemos en cuenta que no todos los juegos sirven en determinado caso tanto en la resolución de conflictos; como en la adquisición de aprendizajes.

La Institución Educativa Fe y Alegría Santo Domingo Savio, como agente socializador, asume una gran tarea de aportar a la recuperación del ambiente y la actitud lúdica desde su dinámica interna, las prácticas pedagógicas cotidianas y la proyección hacia la comunidad. Continuar con un proceso de aprendizaje a través del juego y lo lúdico para lograr que los estudiantes conecten sus dimensiones, aprendan desde la cabeza, el corazón, el espíritu y el cuerpo; que los ambientes y los aprendizajes se vuelvan significativos y alegres; que los niños, niñas y jóvenes aprendan a convivir consigo mismos y con los demás; el desarrollo de habilidades y capacidades en medio del estímulo permanente de las posibilidades de cada uno; todo esto apuntando a obtener personas alegres, respetuosas, con sentido de pertenencia y capaces de reconocer sus propias faltas.

Dentro de la Institución es pertinente generar espacios y proponer, al interior de las aulas y fuera de ellas, juegos y actividades lúdicas que ayuden a la expresión, la liberación de contenidos internos y la construcción individual y colectiva; juegos y actividades lúdicas que contribuyan a la recuperación psicoafectiva de los estudiantes que han vivido situaciones dolorosas. De esta manera empezaran a resolver sus crisis y conflictos para iniciar un proceso de reconstrucción y resignificación de sus vidas, un proceso que los lleve a creer en lo que pueden hacer, a volver a confiar en la vida, a proyectarse dentro de esta como personas productivas, seguras de sí mismas, con la capacidad de ejercer una convivencia saludable y responsable, con el derecho a ser felices y a lograr sus propios sueños.

- Principios de la lúdica. Los principios de la lúdica están orientados a comprender y explicar el sentido, la existencia y el significado de la lúdica en el ser humano; encontrar los fundamentos de la experiencia de la vida, entender un mundo natural y social a partir de experiencias, constituyendo el sentido de la realidad. Desde esta perspectiva, se derivan los cuatro principios fundamentales de la lúdica como son: la ficción o fantasía, la alteridad, el placer y la identidad, como se observa en la Figura 1:

Figura 1. Principios de la lúdica



- Características de la lúdica

La interacción: se puede definir como el ejercicio recíproco entre dos o más personas, siendo este, un aspecto esencial en el plano informacional, si obtenemos información de aquellos que nos rodea, las primeras reacciones de todos los primates ante un objeto nuevo en el entorno son de observación e interacción.

Mediante la interacción se puede obtener información desde diferentes perspectivas y es una parte esencial dentro del aprendizaje. La idea básica de la interacción consiste en cambiar las condiciones del entorno del objeto o agente de nuestro interés para que se muestre en otra de sus facetas, posiblemente oculta en el estado actual. Teniendo en cuenta que la interacción, es una acción recíproca, el resultado debe ser la modificación del estado de los participantes. Por ende la sola visualización de la información contenida en un mapa o en una representación gráfica, cambia nuestro estado mental pero no el de la representación gráfica.

El tiempo: según el pensamiento de Einstein el tiempo no tiene una existencia absoluta, se puede observar y medir haciendo referencia a fenómenos considerados por las leyes de la mecánica como en el caso de los relojes de engranajes, que se rige por las leyes de la física y en el caso del reloj de sol se trata de la mecánica celeste. Otros ejemplos de formas de medir el tiempo son: con el reloj de arena o con las velas de cera, que no daban una hora precisa, sino que asignan un determinado lapso de tiempo a una acción concreta.

El símbolo: se puede considerar como una herramienta de naturaleza cognitiva y comunicativa. El símbolo ha nacido de la comunicación y para la comunicación; son significaciones colectivas a través de los cuales comunicamos a los otros nuestras

ideas; además por medio de ellos expresamos lo que somos por ejemplo en las fiestas y los rituales religiosos o patrióticos, el vestir, el hablar, la manera de actuar, la decoración de las casas, el uso del tiempo de ocio, entre otros.

La cultura está llena de simbolismo. Los pequeños entran al mundo de lo simbólico mediante la comunicación: el niño y la niña a través del uso y significado de las cosas, aprende, paulatinamente, a incluirse en un mundo social de historias, creencias, valores y es aquí donde aparece la carga simbólica. Se puede dar como ejemplo: cuando un estudiante en su recorrido hacia la escuela se encuentra una flor y la coge para llevársela a la profesora, para el niño o niña es una ofrenda de algo especial para la docente. Lo mismo cuando se disputa en el juego, se levanta y se va. Se puede interpretar como: ofrenda de flor y ofensa al pararse e irse; aquí juega un papel importante la conciencia, pues lo que se hace remite a un saber estar social, el que determine si la ofrenda de una flor significa amor o levantarse e irse sin despedirse del compañero de juego es una ofensa.

El movimiento: los cuerpos oscilan cuando tiene un movimiento periódico con respecto a su posición de equilibrio. El movimiento puede ser: armónico simple es el más importante de los movimientos oscilatorios, pues constituye una buena aproximación a muchas de las oscilaciones que se dan en la naturaleza; simbólico: son las acciones a través de las cuales la conciencia del sujeto recrea lo simbólico en diferentes prácticas lúdicas. En la danza, por ejemplo el movimiento es simbólico, el drama es inconcebible sin la acción a partir de la cual se generan las situaciones creadas por los personajes, en el lenguaje de la música y en las estructuras musicales se expresa libremente la energía la fluidez del movimiento interior del inconsciente, asociado a acciones intelectuales, afectivas, emotivas, sensoriales, visuales, olfativas, gustativas y cognitivas, de esta manera el movimiento va configurando el símbolo y el sentido de la experiencia lúdica del sujeto como participante en el juego y el observador contemplando lo que ocurre ante él.

El espacio: puede ser absoluto o relativo, el primero por la naturaleza y sin relación alguna con nada externo, permanece siempre similar e inmovible; el segundo es una dimensión o medida movable de los espacios absolutos, que nuestros sentidos determinan de acuerdo con su posición con respecto a los cuerpos y que por lo común se toma como espacio inmovible.

El espacio absoluto y el espacio relativo son iguales en forma y magnitud; pero teniendo en cuenta que no siempre coinciden numéricamente. Si tomamos como ejemplo el movimiento de la tierra y un espacio cualquiera de nuestro aire, relativamente permanece siempre igual, en un momento dado ocupará el espacio absoluto por el que atraviesa el aire; en otro momento ocupará otra parte distinta del mismo, y así, entendido en sentido absoluto ira modificándose continuamente.

4.4.3 Aspectos generales de pedagogía

La pedagogía según el diccionario Pedagógico Universal “es la ciencia y arte de la educación, que busca la formación intelectual, moral y física del educando, respetando y encauzando su personalidad.”²⁶

Teniendo en cuenta esta definición es pertinente que se tenga en cuenta en este trabajo, abordar la pedagogía desde los aprendizajes significativos, ya que los estudiantes aprenden con mayor facilidad cuando están en contacto con lo que ven, lo que escuchan e interactúan con el medio; fortaleciendo su desarrollo intelectual y personal.

- Aprendizaje significativo

La teoría del aprendizaje significativo fue originada y difundida por David Paul Ausubel, en la década de los 70 donde consideraba que el aprendizaje por exposición y por descubrimiento no se pueden separar; ya que el aprendizaje puede ser eficaz de alguna de las dos formas, pero teniendo en cuenta algunas características como estrategia de enseñanza y puede lograr un aprendizaje significativo o memorístico y repetitivo.

De acuerdo al aprendizaje significativo, los nuevos conocimientos se incorporan en forma sustantiva en la estructura cognitiva del alumno. Esto se logra cuando el estudiante relaciona los nuevos conocimientos con los anteriormente adquiridos; pero también es necesario que el alumno se interese por aprender lo que se le está mostrando.

Para Ausubel el aprendizaje significativo tiene sus ventajas, requisitos, tipos del aprendizaje y aplicaciones.

- Ventajas del aprendizaje significativo:

Produce una retención más duradera de la información.

Facilita el adquirir nuevos conocimientos relacionados con los anteriormente adquiridos en forma significativa, ya que al estar claros en la estructura cognitiva se facilita la retención del nuevo contenido.

La nueva información al ser relacionada con la anterior, es guardada en la memoria a largo plazo.

Es activo, pues depende de la asimilación de las actividades de aprendizaje por parte del alumno.

²⁶ Diccionario Pedagógico Universal. 5ta Edición actualizada. Santafé de Bogotá 1997. Pág. 909.

Es personal, ya que la significación de aprendizaje depende de los recursos cognitivos del estudiante.

- Requisitos para lograr el Aprendizaje Significativo:

Significatividad lógica del material: el material que presenta el maestro al estudiante debe estar organizado, para que se dé una construcción de conocimientos.

Significatividad psicológica del material: que el alumno conecte el nuevo conocimiento con los previos y que los comprenda. También debe poseer una memoria de largo plazo, porque de lo contrario se le olvidara todo en poco tiempo.

Actitud favorable del alumno: ya que el aprendizaje no puede darse si el alumno no quiere. Este es un componente de disposiciones emocionales y actitudinales, en donde el maestro solo puede influir a través de la motivación.

- Tipos de Aprendizaje Significativo:

Aprendizaje de representaciones: es cuando el niño adquiere el vocabulario. Primero aprende palabras que representan objetos reales que tienen significado para él. Sin embargo no los identifica como categorías.

Aprendizaje de conceptos: el niño, a partir de experiencias concretas, comprende que la palabra “mama” puede usarse también por otras personas refiriéndose a sus madres. También se presenta cuando los niños en edad preescolar se someten a contextos de aprendizajes por recepción o por descubrimiento y comprenden conceptos abstractos como “gobierno”, “país”, “mamífero”.

Aprendizaje de proposiciones: cuando conoce el significado de los conceptos, puede formar frases que contengan dos o más conceptos en donde afirme o niegue algo. Así, un concepto nuevo es asimilado al integrarlo en su estructura cognitiva con los conocimientos previos.

Ausubel concibe los conocimientos previos del alumno en términos de esquemas de conocimiento, los cuales consisten en la representación que posee una persona en un momento determinado de su historia sobre una parte de la realidad. Estos esquemas incluyen varios tipos de conocimientos sobre la realidad, como son: los hechos, sucesos, experiencias, anécdotas personales, actitudes, normas, etc.

- Aplicaciones pedagógicas.

El maestro debe conocer los conocimientos previos del alumno, es decir, se debe asegurar que el contenido a presentar pueda relacionarse con las ideas previas, ya que al conocer lo que sabe el alumno ayuda a la hora de planear.

Organizar los materiales en el aula de manera lógica y jerárquica, teniendo en cuenta que no solo importa el contenido sino la forma en que se presenta a los alumnos.

Considerar la motivación como un factor fundamental para que el alumno se interese por aprender, ya que el hecho de que el alumno se sienta contento en su clase, con una actitud favorable y una buena relación con el maestro, hará que se motive para aprender.

El maestro debe tener utilizar ejemplos, por medio de dibujos, diagramas o fotografías, para enseñar los conceptos.

Lo anterior muestra como elemento esencial la instrucción mediante un aprendizaje que alude a materiales significativos organizados. Le da una especial importancia a la organización del conocimiento en estructuras y a las reestructuraciones que son el resultado de la interacción entre las estructuras del sujeto con las nuevas informaciones.

Ausubel tiene en cuenta dos elementos importantes:

El aprendizaje del alumno, que va desde lo repetitivo o memorístico, hasta el aprendizaje significativo.

La estrategia de la enseñanza, que va desde la puramente receptiva hasta la enseñanza que tiene como base el descubrimiento por parte del propio educando.

El aprendizaje es significativo cuando se incorpora a estructuras de conocimiento que ya posee el individuo. Para que se produzca este aprendizaje significativo deben darse las siguientes condiciones:

Potencialidad significativa: esto se refiere a la lógica haciendo alusión a la secuencia lógica de los procesos y a la coherencia en la estructura interna del material y la psicología-cognitiva, el alumno debe contar con ideas relacionadas con el nuevo material, que actuaran de nexo entre la estructura cognitiva preexistente del educando y las ideas nuevas.

Disposición Positiva: se refiere a la afectividad, disposición subjetiva para el aprendizaje.

4.5 ACCIONES DE LA PROPUESTA LÚDICA²⁷

4.5.1 Concurso de feos.

Objetivo: desarrollar habilidades de expresión corporal, comunicación gestual a la vez que se promueve la opinión respetuosa hacia los demás.

Desarrollo: este es un concurso muy sencillo, consiste únicamente en animar a los participantes del grupo a poner la cara más fea posible. Se pueden tomar fotos y grabar videos para escoger las más feas.

Evaluación: los estudiantes realizarán un mural con fotos, escogerán las más chistosas.

Cada uno expresa sus sentimientos y sensaciones.

Materiales: Cámaras fotográficas y filmadoras.

4.5.2 Juego de saltos²⁸.

Objetivo: fortalecer el trabajo en equipo y reflexionar sobre la importancia de las normas en la vida diaria.

Desarrollo: se divide el grupo en dos equipos, cada grupo tiene un costal, un primer estudiante de un equipo se mete al costal, brinca hasta una línea y vuelve, siguen los demás en orden. El primer equipo en terminar gana. Fortalecer el trabajo en equipo y reflexionar sobre la importancia de las normas de en la vida diaria.

Evaluación: se comentará con los estudiantes lo importante de respetar las reglas del juego y así como se respeta en el juego debemos hacerlo con las normas que debemos cumplir en nuestra vida diaria.

Materiales: Costales

4.5.3 De limón y cuchara

Objetivo: reconocer la importancia de la cooperación en la consecución de objetivos comunes.

Desarrollo: Se divide al grupo en dos equipos, cada uno tiene una cuchara y un limón, el primer niño toma la cuchara y limón, corre si tocar el limón, ni dejarlo caer hasta la línea extremo opuesto, si lo deja caer vuelve a empezar, cuando termine el recorrido, le

²⁷ Biblioteca católica digital. Dinámicas para trabajar con niños y jóvenes, Recuperado de: www.mercaba.org/Catecismo/DINAMICAS/CARTEL_DINAMICAS.htm

²⁸ El defensor del Pueblo. Informes, estudios y documentos violencia escolar: el maltrato entre iguales en la educación secundaria obligatoria. Madrid: 2000

entrega al segundo para que este a su vez empiece. El primero que termine de correr con la cuchara y el limón gana.

Evaluación: Los estudiantes comentarán cuál fue el grado de dificultad que tuvieron, con este juego frente al trabajo cooperativo.

Materiales: Cucharas, limones.

4.5.4. De carretilla.

Objetivo: Establecer lazos de amistad y camaradería.

Desarrollo: Los estudiantes eligen un compañero con el que menos se relacionen y haya dificultad de convivencia. Uno de ellos agarra los pies del otro el cual tiene las palmas de las manos sobre el piso. Ambos corren rápidamente una distancia, luego al terminar el recorrido se invierten y vuelven a empezar.

Evaluación: Los estudiantes comentarán si esta actividad les sirvió para establecer nuevos lazos de amistad o mejorar algunas relaciones no tan buenas.

Para reforzar se propone la sopa de letras del Anexo A

Materiales: Estudiantes

4.5.5 El balón en el círculo

Objetivo: Fortalecer el manejo adecuado de las emociones y el respeto por las normas.

Desarrollo: Todos los estudiantes se forman en círculo, con un balón suave o medio desinflado en medio del círculo. Los estudiantes se van turnando para patear el balón hacia afuera del círculo, si pasa por las piernas de alguien, este sale del juego y el círculo se reduce.

Evaluación: Comentar lo evidenciado con este juego y que tan interesante les pareció practicarlo.

Materiales: Balón

4.5.6 Jockey canadiense

Objetivo: Promover autonomía a través de la sana competencia

Desarrollo: Se divide el grupo en dos equipos para jugar un partido con las reglas del fútbol. Se juega con escobas viejas y una lata vacía. Los estudiantes ayudados solamente con las escobas tratarán de meter la lata en el arco contrario. Los estudiantes que más acierten serán los ganadores.

Evaluación: Comentar lo evidenciado con este juego y que tan interesante les pareció practicarlo.

Materiales: Escobas, lata vacía.

4.5.7 La búsqueda

Objetivo: Medir la capacidad de organizarse y coordinar trabajo en equipo.

Desarrollo: Se forman dos equipos o más, los cuales reciben una lista idéntica de objetos que tienen que buscar en 15 minutos y traer al líder. El juego es divertido y se puede realizar en la calle, el parque, el campo, campamento, una casa o el patio de la institución.

Es necesario planear la lista con una variedad interesante de objetos, según el lugar donde se encuentren. La lista debe tener 10 ó 20 objetos distintos. Cada cosa vale ciertos puntos según la dificultad de ser encontrada. Gana el equipo que más puntos realice.

Evaluación: Comentar con los estudiantes sobre la importancia de organizar una estrategia en el grupo donde asignan tareas para un mejor rendimiento de éste.

Materiales: Variedad de objetos

4.5.8 Mucho ruido

Objetivo: Fortalecer en los estudiantes la capacidad de frustración y el manejo adecuado de las emociones.

Desarrollo: Cada estudiante tiene un globo inflado y amarrado al tobillo. Todos tratan entonces de romper los demás globos, y se retira cuando el suyo se rompe. El sobreviviente gana.

Evaluación: Los estudiantes comentarán la sensación que tuvieron cuando les explotaron el globo y como superan este tipo de sentimiento.

Materiales: Globos.

4.5.9 ¿Dónde estarán?

Objetivo: Adquirir valores de solidaridad y cooperación.

Desarrollo: Todos los estudiantes se quitan los zapatos los amontonan en el piso. A una señal, todos corren y tienen que buscar, encontrar y ponerse sus respectivos zapatos. Los tres primeros son ganadores.

Una alternativa interesante es tener que ayudar a los demás a encontrar los suyos y no pensar en sí mismos.

Evaluación: Los estudiantes comentarán cómo se siente al ayudar y cooperar con los demás a pesar que están en una competencia.

Materiales: Zapatos

4.5.10 ¿Quién sí, quién no?

Objetivo: Promover la tolerancia y el respeto a las diferencias.

Desarrollo: Los participantes se colocan en círculo, mirando hacia fuera y el/los coordinado/es van pegando con cinta adhesiva, cada papel escrito en la frente de cada uno de los integrantes del grupo, los que tendrán que quedarse en su lugar, sin mirar al compañero, hasta que todos tengan su rol. Una vez finalizada esta etapa se les pide que interactúen entre todos sin hablar, registrando lo que van sintiendo en cada acercamiento.

Cuando se observa que algunos se quedan muy solos por el tipo de rol que sustentan y esto moviliza a las personas discriminadas, se da por finalizada la experiencia.

Evaluación: Al principio, al no saber quiénes son se mueven con mucho cuidado, algunos con cierta desconfianza. Se observan ciertas interacciones entre los personajes como de encuentro – desencuentro, aceptación – rechazo, soledad – búsqueda, amor – odio.

El tener que intercambiar en silencio hace que se produzcan toda serie de manifestaciones mímicas. El momento de la reflexión es sumamente rico. Se trata de rescatar los sentimientos y emociones que se despertaron; quién discrimina; a quién; por qué; cuándo. Se elaboran todas estas cuestiones y se conceptualiza el tema, buscando respuestas para los distintos tipos de discriminaciones que se ponen en juego en las relaciones humanas. Este análisis se articula con lo que pasa en el ámbito de la comunidad donde se está interviniendo.

Materiales: Rectángulos de papel blanco. En cada rectángulo se escribe un rol dentro de la sociedad, de tal manera que cada participante tenga el suyo: ladrón, cura, maestro, médico, policía, juez, político, madre, economista, drogadicto, adolescente, enfermera, etc.

4.5.11 La risa del chagualo.

Objetivo: Fortalecer el respeto por las normas y causar una distensión en el grupo.

Desarrollo: Los jugadores se separan en dos filas iguales una frente a la otra separados por dos metros. Quien dirija el juego tira al centro un zapato. Si cae bocabajo los jugadores de una fila deben permanecer serios y los de la otra deben reír muy fuertemente; si cae bocarriba lo contrario.

Los que ríen cuando deben estar serios, salen de la fila y se repite el juego.

Evaluación: Los estudiantes comentarán las sensaciones suscitadas en el desarrollo de las actividades.

Materiales: Un zapato

4.5.12 La tempestad

Objetivo: Interiorizar el sentido de la orientación y fortalecer lazos de amistad.

Desarrollo: Todos los estudiantes deben formar un círculo con sus respectivas sillas.

Quien dirija el juego se coloca en la mitad y dice. “Un barco en medio del mar viaja rumbo a lo desconocido”. Cuando yo diga: Ola al este, todos los estudiantes deben cambiar un puesto hacia el este, girando en el círculo, siempre hacia el este.

Cuando yo diga: Ola al oeste, todos los jugadores deben cambiar un puesto hacia el oeste.

Se dan varias órdenes intercambiando al este y al oeste. Cuando se calcule que están distraídos, el dirigente dice: “Tempestad” todos los estudiantes deben cambiar de puesto, mezclándose en diferentes direcciones este, oeste, norte y sur. La segunda o la tercera orden, el dirigente ocupa un puesto. Este continúa dirigiendo el juego.

Evaluación: Reflexionan sobre los sentimientos y emociones causadas por la dinámica.

Materiales: Sillas colocadas en círculos

4.5.13 Fulano se comió un pan en las orillas del San Juan.

Objetivo: Memorizar el nombre de sus compañeros de una forma lúdica y agradable, promoviendo el respeto.

Desarrollo: Los jugadores se ubican en sus sillas formando un círculo. Quien dirige el juego dice: “Rosal se comió un pan en las calles del San Juan. La o el aludido contesta. “¿Quién soy Yo?

Todos los participantes responden en coro: “Entonces quién?” El responde de nuevo Rodrigo.

Este dice: “Carlos se comió un pan en las orillas del San Juan”.

Se repite el diálogo anterior y así sucesivamente, hasta que todos sean nombrados, En esta forma se graban los nombres de los compañeros.

Evaluación: Expresan con una palabra cómo se sintieron con esta actividad.

Materiales: Sillas para todos los participantes.

4.5.14 Hallar la mitad.

Objetivo: Reconocer y aceptar al otro, tomando en cuenta las diferencias y coincidencias o afinidades entre sí.

Desarrollo: Se organiza con anterioridad trozos de papel impreso: avisos, fotografías, textos, trozos de telas de diferentes colores o el material que a bien tenga. Cada papel o tela cortada en partes irregulares. Se deben tener dos recipientes para colocar las mitades separadas.

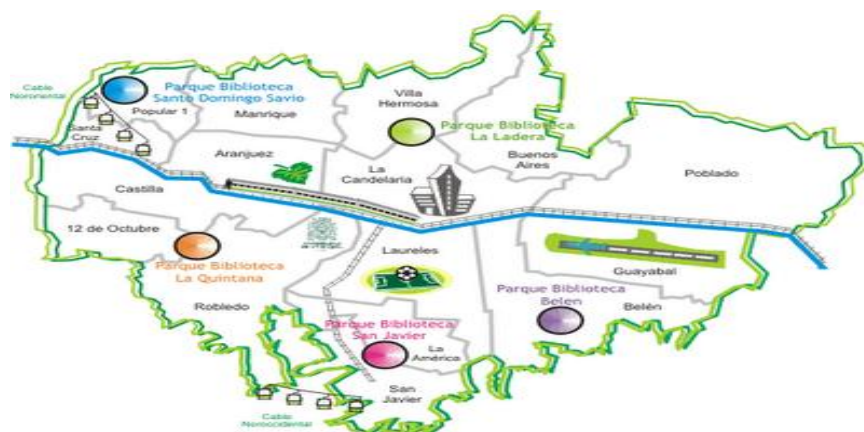
Cada participante recibe una mitad y se mezclan entre sí y tratarán de “encontrar a su otro compañero”, dialogan y se presentan en plenario.

Evaluación: Durante la presentación cuentas al grupo cómo se sintieron con la actividad. Se puede introducir el crucigrama del Anexo B.

Materiales: Recortes, láminas, textos, telas y fotografías

5. CONTEXTO DE LA INTERVENCIÓN

Figura 2. Mapa de Medellín, con ubicación de la zona nororiental.



Fuente: Tomado de: <https://sociedadespacionaturaleza.wordpress.com/category/ciudad-del-conocimiento/page/2/>

La Institución Educativa Fe y Alegría Santo Domingo Savio, se encuentra ubicada en el barrio Santo Domingo Savio N° 2, en la comuna uno de la Zona nororiental del Municipio de Medellín (cerca al punto azul, en el mapa); cuenta con dos sedes. La sede uno ubicada en la carrera 29 N° 110 A-83, y la sede dos en la carrera 30 N° 110B-24.

Ofrece los niveles de preescolar, básica primaria, básica secundaria y media técnica, en las modalidades de Ebanistería, Marroquinería y Electricidad. La institución atiende un número aproximado de 1.5000 estudiantes repartidos 800 en primaria y 700 en secundaria, se educan con el lema “Formamos y construimos conocimientos”.

Los estudiantes que asisten a esta institución educativa, pertenecen a los estratos 1 y 2; y la mayoría provienen de familias conformadas de la siguiente manera: monoparentales, con hijos atendidos principalmente por la madre, la cual casi siempre es madre soltera; por esto es común que se presente una dependencia afectiva y económica solo de la madre. También se encuentran familias compuestas, donde con la intención de ayudarse económicamente, conviven diferentes miembros de la familia como padres, abuelos, tíos, primos, etc.

6. DESTINATARIOS DE LA INTERVENCIÓN

Los destinatarios de este proyecto de intervención serán los estudiantes del grado 4°, de la Institución Educativa Fe y Alegría Santo Domingo Savio, de la ciudad de Medellín, los cuales tienen edades entre los 9 y 10 años.

Figura 3. Foto Estudiantes I.E Santo Domingo Savio, durante el descanso.



Fuente: Foto tomada por la docente Elba Mosquera.

7. INDICADOR DE LA INTERVENCIÓN

El motivo que lleva a realizar esta propuesta de implementar estrategias lúdico-pedagógicas, es mejorar la convivencia escolar, fortalecer expectativas pedagógicas, promover la construcción de nuevos conceptos y metodologías, favorecer a otros docentes para que puedan hacer de la lúdica una herramienta que pueda afianzar los procesos de aprendizaje de sus educandos, inculcando los valores de respeto, autonomía, tolerancia y cooperación.


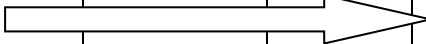
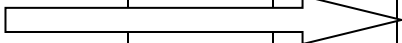
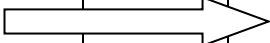
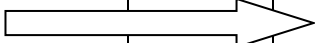
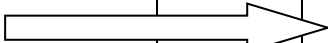
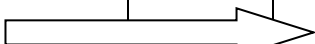
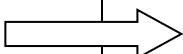
A corto plazo se espera que las clases se tornen más placenteras para los estudiantes y docentes, mejorándose el clima en el aula, al igual que los niveles de participación de los estudiantes.

A mediano plazo sería interesante que entre estudiantes y docentes se diera una conexión, una relación maestro – estudiante llena de motivación, con una comunicación expresiva; que se dé una interacción de los unos con los otros, abriendo espacios de real cooperación, tolerancia, autonomía y respeto, que vayan cimentando las bases para asumir los conflictos de una manera constructiva.

A largo plazo se espera permear la institución educativa, al grupo completo de maestros, en los que su forma de trabajo y la herramienta más importante para transmitir sus conocimientos sea por medio del juego y las dinámicas lúdicas; que esta propuesta sea sostenible y pertinente, partiendo de las necesidades e intereses de los estudiantes y del contexto, pero también que sea transversal al Proyecto educativo Institucional; que las prácticas pedagógicas de los maestros proporcionen a los estudiantes un ambiente favorable para una convivencia pacífica y de satisfacción en el aprendizaje.

8. CRONOGRAMA

Tabla 1. Cronograma de actividades

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	ENERO 	FEBRERO	MARZO	ABRIL	MAYO
DISEÑO DE LA METODOLOGÍA					
REVISIÓN DE CONCEPTOS					
DISTRIBUCIÓN DE TAREAS					
ESCRITURA DE LA PROPUESTA					
CONSTRUCCIÓN DE INSTRUMENTOS					
REVISIÓN DE LA PROPUESTA					
ENTREGA DE LA PROPUESTA					

9. CONCLUSIONES

Esta propuesta de intervención lúdica y pedagógica es una excelente estrategia para la reflexión individual y colectiva de la práctica docente, con lo cual se espera mejorarla y cualificarla, para el beneficio de la sana convivencia escolar en la institución educativa; se parte de que la violencia entre estudiantes, trasciende y se convierte en un problema institucional de gran relevancia, porque afecta las otras relaciones y el proceso de enseñanza aprendizaje.

El juego y el desarrollo de la dimensión lúdica serían grandes oportunidades para la enseñanza -aprendizaje, ya que el niño es en esencia un ser dispuesto al juego.

El impacto de este proyecto podría ser muy positivo, ya que con su ejecución se pueden crearían ambientes de confianza y alegría entre los estudiantes. Se espera que las actividades lúdicas puedan mejorar las relaciones interpersonales, posibilitando la identificación de metas comunes para el logro de objetivos colectivos.

Los conflictos presentados entre los estudiantes requieren la atención de los actores del proceso educativo, a través de la implementación de propuestas pedagógicas, lúdicas y creativas.

Las estrategias lúdicas podrían permitir el mejoramiento de los procesos actitudinales y de los procesos cognitivos de los estudiantes, favoreciendo el desarrollo integral de los mismos.

La lúdica en la escuela debe ser vista como una oportunidad de crecimiento personal y colectivo para aprendizajes significativos y no como “algo” para pasar el tiempo, como se asume en muchas instituciones.

Se hace necesaria una formación pedagógica de calidad, para el desempeño docente en todos los niveles, que permitan orientar adecuadamente el juego como parte de la dimensión lúdica, posibilitando a los estudiantes aprendizajes de mayor calidad para la vida en comunidad y que propicien una verdadera formación integral

Los aprendizajes logrados y los conocimientos adquiridos a través de la dimensión lúdica deberían ser más prácticos y aplicables a la vida, teniendo en cuenta que en ésta se desarrollan características de la personalidad, importantes para vivir en sociedad; así se esperaría una propuesta sostenible y articulada a la realidad institucional y al contexto, donde los valores básicos para una sana convivencia, como la cooperación, la solidaridad, el respeto y la tolerancia, deberían ser parte fundamental y transversal del Proyecto Educativo Institucional.

Debe existir siempre una orientación pedagógica, una intencionalidad educativa, para que haya siempre un óptimo desarrollo humano, sin abusar del juego y de la lúdica. De ahí la importancia de una preparación adecuada de los docentes, para hacer uso adecuado de éste, como una herramienta pedagógica real.

BIBLIOGRAFÍA

ARCE HERNÁNDEZ, Jorge. Volver a lo lúdico. 4 de febrero de 2008. Recuperado de:
- <http://www.letralia.com/180/ensayo03.htm>

BERNARD SHAW, George e YTURRALDE, Ernesto. No dejamos de jugar porque envejecemos; envejecemos porque dejamos de jugar. Tomado de <http://www.clubensayos.com/Historia/Dejamos-De-Jugar-Porque-Envejecemos/1158214.html>

CARDENAS NARVAEZ, Alex. Enplenitud.com. La tolerancia y la convivencia. Disponible en: <http://www.enplenitud.com/la-tolerancia-y-la-convivencia.html>

CECODAP. 7 aprendizajes básicos para la convivencia social. [en línea]. Disponible en: <http://cecodap.blogspot.com/2013/04/7-aprendizajes-basicos-para-la.html>

COLOMBIA. MINEDUCACIÓN. Ley de Convivencia Escolar. Por la cual se crea el Sistema Nacional de Convivencia Escolar y Formación para el Ejercicio de los Derechos Humanos, Sexuales y Reproductivos y la Prevención y Mitigación de la Violencia Escolar. Actualizado el 12 de septiembre de 2013. Recuperado de: <http://www.mineduacion.gov.co/1621/w3-article-322486.html>

DECONCEPTOS.COM. Concepto de cooperación. Disponible en: <http://deconceptos.com/ciencias-sociales/cooperacion>

DEFENSOR DEL PUEBLO.. Informes, Estudios y Documentos Violencia Escolar: El Maltrato entre iguales en la educación secundaria Obligatoria Madrid, 2000 , Recuperado del: <https://www.defensordelpueblo.es/es/Documentacion/Publicaciones/monografico/Documentacion/Estudioviolencia.pdf> En: ISBN: 84-87182-32-1 Depósito Legal: M. 17.227-2000 Fotocomposición e impresión: Closas-Orcoyen, S. L. Polígono Igarza. Paracuellos del Jarama (Madrid)

DEFINICION.DE. Acuerdo. Disponible en: <http://definicion.de/acuerdo/>

_____. violencia. Disponible en: <http://definicion.de/violencia/>
<http://www.oei.es/valores2/boletin8.htm>

DÍAZ MEJÍA, Héctor Angel. La función lúdica del sujeto. Ed. Magisterio 2006. p 6.
ESTHERLYTASZ. Violencia en la escuela y educación sexual. [blog]. 18 de julio de 2012. Tomado de <http://estherlytasz.blogspot.com/>

DICCIONARIO PEDAGÓGICO UNIVERSAL. 5ta Edición actualizada. Santafé de Bogotá 1997. Pág. 909.

EFDeportes.com. Los sentidos del juego y la lúdica como aporte a la formación del ser humano. En: Revista Digital. Año 15 No.166 marzo 2012. Tomado de <http://www.efdeportes.com/efd166/los-sentidos-del-juego-y-la-ludica.htm>

ESCUELA ADRIANA RIQUELME NUÑEZ. Manual de convivencia Escolar. Disponible en:<http://wwwfs.mineduc.cl/Archivos/infoescuelas/documentos/1454/ReglamentodeConvivencia1454.pdf>

ICARITO. El respeto. Disponible en: <http://www.icarito.cl/enciclopedia/articulo/primer-ciclo-basico/historia-geografia-y-ciencias-sociales/convivencia-social/2009/12/44-4400-9-el-respeto.shtml>

MAX NEEF, M. Saber y comprender. Medellín. Facultad de educación, Universidad de Antioquia. 2003. p. 18

MOORE, Christopher, El proceso de mediación, Granica, Buenos Aires, 1995, 511 p.

OEI - Programas - Educación en Valores - Sala de lectura

PALLADINO, Juan Pablo. El ser humano: un juguete que sueña con ser jugador - See more at: En: Revistateína. Julio- agosto . septiembre de 2004. No. 5 El Juego. Tomado de: <http://www.revistateina.es/teina/web/teina5/dos1.htm#sthash.gYg2MmWi.dpuf>.

PAZ QUIÑONES, Holmes. Gestiópolis -Trabajo en Equipo 2004. www.gestiópolis.com/
SANTOS A, Antonio; CHÁVEZ C.,David y ADASME A. Susana. El rol del profesor como mediador frente a las situaciones de conflicto en el aula de 2° ciclo de enseñanza general básica. Universidad Academia de Humanismo Cristiano. Disponible en: <http://bibliotecadigital.academia.cl/bitstream/handle/123456789/524/Tesis%20TPEB%20260.pdf?sequence=1>

PIAGET, VYGOTSKY, GROOS. Teoría de los juegos. Recuperado de: <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>

ANEXOS

Anexo A. Sopa de letras: convivir en armonía

Encuentra 10 valores que están ocultos en la sopa de letras y debemos practicar para una sana convivencia:



TRABAJO
RESPETO
PRUDENCIA
ACUERDOS
AMIGOS

ARMONIA
PAZ
DIGNIDAD
AMOR
JUSTICIA

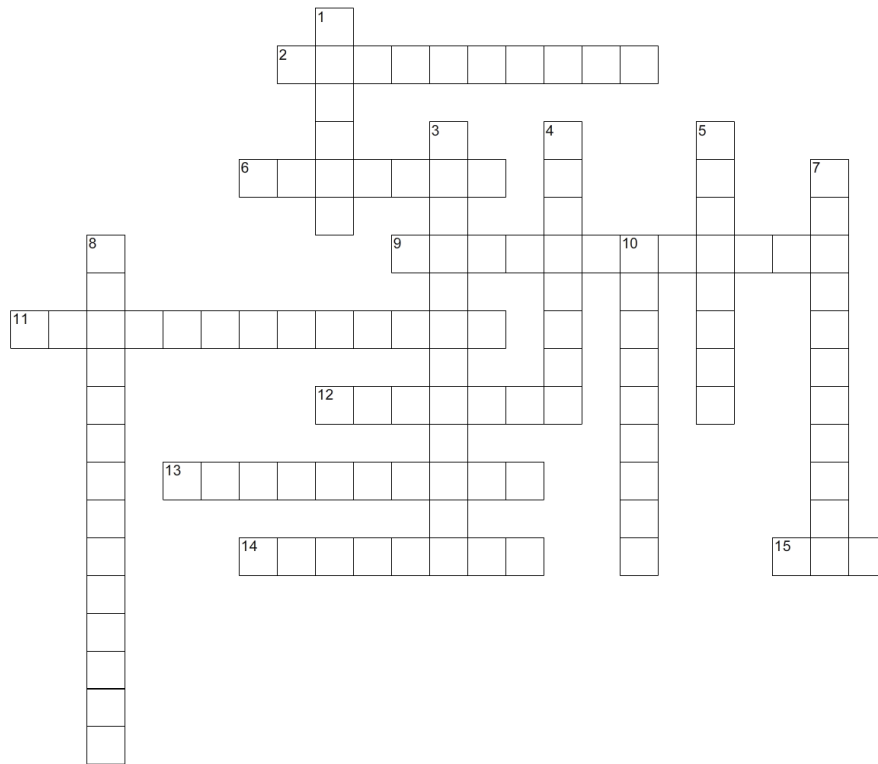
AMISTAD
FAMILIA
LEALTAD
COMPARTIR
ESCUELA

AYUDA

Fuente:

www.mercaba.org/Catecismo/DINAMICAS/CARTEL_DINAMICAS.htm

Anexo B. Crucigrama: valores



Horizontal

2. Capacidad de aceptar la diferencia.
6. Fidelidad y devoción a una persona.
9. Trabajo grupal colaborativo.
11. Motivación a no desfallecer en el intento.
12. Relación de respeto entre dos personas.
13. Expresar la verdad.
14. Derecho al respeto y al trato ético.
15. Estado de tranquilidad.

Vertical

1. Cualidad de ser bueno.
3. Gusto por trabajar.
4. Capacidad de controlar sus propias acciones.
5. Ser modesto y respetuoso.
7. Interacción entre varias personas.
8. Reconocimiento de un beneficio.
10. Realizar acciones por sí solo sin la ayuda de

Educima.com

Fuente:

www.mercaba.org/Catecismo/DINAMICAS/CARTEL_DINAMICAS.htm